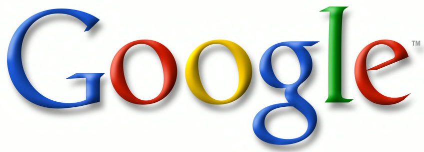




HANDLEIDING.

TOT HET LEEREN VAN

HET SCHAAKSPEL.

HANDLEIDING

TOT HET LEEREN

VAN HET

SCHAAKSPEL,

NAAR HET HOOGDUITSCH

VAN DEN HEER

F. W. von Mauvillon.

DOOR

JAN DE QUACK.

Met inlichtende tabellen.

Tweede Deel.

Te Rotterdam, bij

MENSING en VAN WESTREENEN.

1830.

INHOUD

DES

EERSTEN DEELS.

INHOUD

DES

TWEEDEN DEELS.

ZEVENDE HOOFDSTUK.

ACHTSTE HOOFDSTUK.

NEGENDE HOOFDSTUK.

TIENDE HOOFDSTUK.

ELFDE HOOFDSTUK.

ZEVENDE HOOFDSTUK.

ONVERMIJDELIJKE *MATTEN.*

§ 1.

Op bladz. 63, van het eerste deel, hebben wij gezegd en wel onder 1. dat er gevallen zijn waarin, hoedanig de *stukken* ook mogen staan, de *mat* ontwijfelbaar moet volgen, en waarin men dezelve, volgens zekere bepaalde regelen, kan en moet bewerken. Thans zullen wij deze gevallen gaan onderzoeken en zoodanige *positien* met onze lezers spelen, ten einde zij, wanneer dezelve voorkomen, die, zonder feilen te begaan, zouden kunnen voleindigen; want zoodra als de vijand ziet dat men, zonder bepaalde regelen, en, om zoo te spreken, in het wilde voorspeelt, dan zoude hij van het, aan elken speler, toegekende regt gebruik kunnen maken; om, zoo hij zelf geene kans ziet om de partij te winnen, eene bepaling van het getal *zetten*, binnen welke de *mat* moet volgen, te vorderen, gebruik kunnen maken en waardoor wij menigmalen zouden genoodzaakt worden, zoo wij den regelmatigen loop van de *mat* niet kenden, om eene winbare partij te moeten opgeven.

De noodzakelijkheid dat er zoodanig een regt bestaat, om namelijk de bepaling der *zetten* te vorderen, zal een iegelijk duidelijk in het oog vallen, want zoo een schaakspeler in het geval is, dat men de partij stellig moet verliezen, of wanneer men niets anders dan eene *remise*, kan verwachten, dan zou het zeer onbillijk zijn, wanneer hij den tijd nutteloos wilde verspillen om niets anders te doen dan heen en weder te schuiven tot dat hij eindelijk overtuigd werd dat het wezenlijk *remise* is. Zoo doende zou men halve dagen kunnen besteden eer men van wederzijde de partij voor *remise* verklaarde, en derhalve is het noo-

dig dat men een getal *zetten* bepaalt, om *mat* te zetten en wanneer deze *zetten*, die al mede, volgens eenen aangenomen regel, niet boven de vijftig mogen bepaald worden, gedaan zijn dan wordt het spel als onbeslist en dus als *remise* beschouwd. Indien men nu den zekeren loop van het *mat* zetten niet kent, dan kan de vijand, zoo hij opmerkzaam speelt, zeer gemakkelijk het spel aan den gang houden, tot dat de bepaalde *zetten* gedaan zijn, en dan moet men, eindelijk gedwongen, het spel als *remise* opgeven, en daarom is het voor elken speler raadzaam de hier navolgende regelen zich eigen te maken ten einde in alle voorkomende gevallen van dien aard, op de kortst mogelijke wijze zijne partij *mat* te kunnen zetten.

Op bladzijde 75, van het eerste deel hebben wij gezegd dat de *koning*, in alle gevallen, hoedanig de *positie* van het spel ook moge zijn, met behulp van de *koningin*, van eenen *toren*, of van beide zijne *loopers*, den vijandelijken *koning* kan *mat* zetten. Hier zijn dus geene beletselen te wachten, veel minder nog eene insluiting van *stukken* en derhalve zullen wij deze *mat* het eerste gaan behandelen.

Als een hoofdregel, bij alle onvermijdelijke *matten*, met een of met twee *stukken*, behalve den *koning*, houde men in het oog, dat de *mat* alleen in eenen hoek, of hoogtens op eene der randrijen van het bord kan plaats hebben en dat men dien ten gevolge, den vijandelijken *koning* eerst naar eene van de randrijen en daarna, zoo dit noodig is, naar een hoekvak moet drijven eer men aan de wezenlijke *mat* kan denken. (*) De vijand, daarentegen, moet zoo veel

(*) Om het woord *mat*, volgens eenen algemeenen grondregel, te bepalen, kan men zeggen: de *koning* is *mat*, wanneer hij op zijn standpunt wordt aangevallen, en alle andere vakken, welke voor hem toegankelijk zouden zijn, door andere vijandelijke *stukken* bestreken worden, of door zijne eigene *stukken* bezet zijn, daar nu de *koning* in de hoeken slechts drie, op de randrijen vijf, en overal elders, acht vakken tot zijne beschikking heeft, zoo volgt daaruit, dat in het eerste geval minder magt noodig is dan in het tweede, en in dit weder minder magt noodig is dan in het laatste geval (onder het woord *magt* verstaan wij hier de *stukken* der onderscheidene klassen, volgens

mogelijk op het midden van het bord trachten te blijven en aldus de randrijen en de hoeken vermijden en zoo hij zich daarop bevindt, weder naar het midden gaan, en deze regel houdt den grondslag van elken *mat* in, alsmede de wijze hoedanig men dezelve moet trachten te ontgaan.

1. Mat *met de* koningin.

Deze *positie* (de witte R. op 64, de witte D. op 9 en de zwarte *R.* op 57) is bij toeval opgezet, hetgeen iedereen, naar willekeur kan doen, wanneer hij eene onvermijdelijke *mat* wil onderzoeken, hij zorge slechts geene *positie* op te zetten welke met de regelen van het spel strijdt, bij voorbeeld, de twee *koningen* naast elkander of twee

derzelver werking.) De magt die wij dus te onzer beschikking hebben, bepaalt aldus de mogelijkheid tot het *mat* zetten, hetzij in eenen hoek, op eene randrij of in het midden van het bord (dewijl dit laatste alleen door twee *hoofdstukken*, de *koningin* en eenen *toren*, of door beide de *torens* bewerkt kan worden, hetgeen zeer gemakkelijk te onderzoeken is, laten wij dit hier onaangeroerd). Maar het is evenwel niet genoeg gezegd dat het *mat* zetten mogelijk is, als de *koning* op eene randrij of in eenen hoek staat, men moet bovendien ook nog de magt hebben om hem te noodzaken derwaarts te gaan, en dewijl dit intusschen alleen dan kan geschieden, wanneer men over *stukken* van de eerste klasse kan beschikken, zoo heeft men ten minsten een van deze *stukken* noodig. De volgende spellen kunnen als zoo vele bewijzen voor deze grondstelling dienen.

Zoo het mogelijk ware, om van alle *zetten*, dezer grondstelling, bewijzen aan te voeren, namelijk van den eersten *zet* af aan tot aan dien waardoor de *mat* ontstaat, dan zou men kunnen zeggen dat het schaakspel mathematisch te berekenen zou zijn, doch daar de ontelbare menigte van berekeningen, vergelijkingen en van elkander afwijkende *positien* dit niet veroorloven is dit onmogelijk, met uitzondering evenwel van die gevallen, waarin de *mat* op het einde van het spel onvermijdelijk is; waardoor evenwel den lezer zich een ruim veld geopend zal vinden, om volgens de aangegeven wordende regelen, deze wijze van spelen op veelvuldige *positien* toepasselijk te maken, en die, onder andere wijzigingen, te zijnen voordeele in werking te brengen.

loopers, van dezelfde kleur, op dezelfde kleur van *vakken*, of iets dergelijks.

Spel.

1. W. D. op 41, om den zwarten *koning* de rij van 41 op 48 af te snijden.
   Z. *R*. op 36, om zoo veel mogelijk, in het midden te blijven en zich van den witten *koning* te verwijderen, dewijl hij alleen door diens nabijheid, kan *mat* worden gezet.
2. W. D. op 42, om den zwarten *koning* weder terug te dringen.
   Z. *R*. op 37. Zoo hij op 29 ging, dan zou de witte *koningin* hem op 55 volgen en op deze wijze voortgaan, naarmate de zwarte *koning* de randrij meer naderde, ten einde hem alsdan daar den weg af te snijden tot dat de *koning* er bij kan komen.
3. W. R. op 55, om nader bij te rukken.
   Z. *R*. op 36.
4. W. R. op 46.
   Z. *R*. op 29, dewijl hij nu de middelrij verlaten moet zoo hij op 27 ging dan zou de witte *koning* hem op 37 vervolgen.
5. W. D. op 35, om den zwarten *koning* de rij van 33 op 40 af te snijden.
   Z. *R*. op 30, zoo hij naar 20 of 22 ging, dan zou, hetgeen, wat bij den tweeden *zet* gezegd is, gelden.
6. W. D. op 28, om den zwarten *koning* eene rij terug te dringen.
   Z. *R*. op 23.
7. W. R. op 38.
   Z. *R*. op 22; zoo hij op 24 ging dan zou de witte *koningin* hem, op 31 *schaak* geven.
8. W. D. op 30 *schaak*, om den *koning* weder eene rij achterwaarts te dringen.
   Z. *R*. op 13, zoo hij op 15 ging dan zou de witte *koning* op 31 gaan.
9. W. R. op 29, om den vijand weder eene rij achterwaarts te brengen.

Z. *R.* op 4, zoo hij op 5 ging, dan zou de witte denzelfden *zet* doen en terstond daarna op 6 *mat* zetten.

10. W. R. op 20. Z. *R.* op 5.
11. W. D. op 12 *schaak*. Z. *R.* op 6.
12. W. R. op 21. Z. *R.* op 7.
13. W. R. op 22. Z. *R.* op 6, of op 8.
14. W. D. op 4, *mat*. » op 15 *mat*.

Men ziet, uit dit voorbeeld, wat men op onderscheidene wijze, en op welk eene randrij men wil, doen kan, en dat de eenvoudige regel van deze *mat* zegt: dat men met de *koningin* den vijandelijken *koning* telkens, als de gelegenheid zich daartoe aanbiedt, eene rij moet afsnijden en dan met den *koning* zoo veel als mogelijk is, moet aanrukken, ten einde den vijand daardoor, of door het *schaak* geven, telkens terug te dringen, waardoor dan de *mat*, als van zelve, onstaat, de rij die de vijand verlaten heeft, bezet men dan terstond met den *koning* opdat hij dezelve niet weder zou kunnen innemen.

2. Mat *met den* toren.

Ook deze *positie* (de witte R. op 64, de witte T. op 57 en de zwarte *R.* op 39) is louter toevallig opgezet.

Spel.

1. W. T. op 41, om den vijand deze horisontale rij af te snijden.
   Z. *R.* op 38, om den *toren* te gaan aanvallen.
2. W. R. op 55, deze staat nu eenen paardensprong van den vijandelijken *koning* verwijderd, en hij moet altijd deze *positie* trachten te houden.
   Z. *R.* op 37. Zoo hij weder naar 39 ging, dan zou de *toren* hem op 33 *schaak* geven en dan zou hij deze rij oogenblikkelijk moeten verlaten.
3. W. R. op 54. Z. *R.* op 36.
4. W. R. op 53. Z. *R.* op 35.
5. W. R. op 52. Z. *R.* op 34.
6. W. T. op 48. Z. *R.* op 33, of op 35.
7. W. R. op 51, » T. op 47, om den *koning* te dwingen tot het nemen van de *oppositie* of naar 33 te gaan.

	Z. *R.* op 34,	of op 34.
8.	W. T. op 47,	» R. op 51.
	Z. *R.* op 33,	» *R.* op 33.
9.	W. R. op 50,	» R. op 50, de vijand moet nu de *oppositie* nemen of wel terstond naar 25 gaan, als wanneer de witte *toren* op 39 gaat en dus deze rij afsnijdt.
	Z. *R.* op 34.	
10.	W. T. op 39 *schaak*.	Z. R. op 27. Zoo hij op 25 of 26 ging dan zou hem de witte *koning* op 42 of 43 volgen op den afstand van eenen paardensprong, waardoor des te spoediger eene nieuwe rij gewonnen zou worden.
11.	W. R. op 42.	Z. *R.* op 28.
12.	W. R. op 43.	Z. *R.* op 29.
13.	W. R. op 44.	Z. *R.* op 30.
14.	W. T. op 33.	Z. *R.* op 31, zoo hij op 29 ging dan speelde de witte *toren* op 34.
15.	W. R. op 45.	Z. *R.* op 32.
16.	W. R. op 46.	Z. *R.* op 31.
17.	W. T. op 34.	Z. *R.* op 32.
18.	W. R. op 47.	Z. *R.* op 31, en moet dus de *oppositie* nemen.
19.	W. T. op 26 *schaak*.	Z. *R.* op 23, beter ware het op 22 als wanneer de witte *koning* op 39 zou gaan.

20. W. R. op 40, het ware beter zoo hij op 38 ging, dewijl hij dan eer *schaak* zou kunnen geven, omdat de zwarte dan naar 24 zou moeten gaan om niet terstond *oppositie* te nemen.

De zwarte *koning* gaat nu naar den *toren*, en als hij op 19 komt is de witte *koning* op 36 gekomen, waarop de witte *toren* naar 23 gaat, en dan ontstaat hetzelfde spel als op de voorgaande rijen, waardoor de zwarte *koning* op 11 te gaan

gedwongen wordt en de witte *koning* hem op 26 vervolgt. De zwarte *koning* gaat dan weder naar den *toren*, dien hij op 14 inhaalt, en de witte *koning* is intusschen op 28 gekomen en speelt nu:

1.	W. T. op 17.	Z. *R.* op 13.
2.	W. T. op 18.	Z. *R.* op 14.

3. W. R. volgt nu den zwarten *koning* weder op den afstand van eenen paardensprong, tot dat de zwarte *koning* weder de *oppositie* moet nemen, waarop de witte *toren* op 10 *schaak* geeft waardoor de zwarte *koning* op 6, 7 of 8 gaan moet en de witte *koning* op 22 of 23 gaat. Wij veronderstellen dat de zwarte *koning* op 6 is gegaan dan onstaat het volgende spel:

4.	W. R. op 22.	Z. *R.* op 5.
5.	W. T. op 9.	Z. *R.* op 4.
6.	W. R. op 21.	Z. *R.* op 3.
7.	W. R. op 20.	Z. *R.* op 2.
8.	W. T. op 16.	Z. *R.* op 1.
9.	W. R. op 19.	Z. *R.* op 2.
10.	W. T. op 15.	Z. *R.* op 1.
11.	W. R. op 18.	Z. *R.* op 2.
12.	W. T. op 7, *mat.*	

Bij den aanvang van deze *positie* had de witte evenwel kunnen en behoren te spelen:

1.	W. T. op 62.	Z. *R.* op 47.
2.	W. T. op 6.	Z. *R.* op 39.
3.	W. R. op 55.	Z. *R.* op 31.
4.	W. R. op 46.	Z. *R.* op 23.

5. W. R. op 37, waardoor het spel, volgens den bovenstaanden regel, nog spoediger gewonnen zou zijn.

De regelmatigheid van deze *mat* is duidelijk; met den *toren* snijdt men den vijand de naastvolgende rij af en vervolgt hem met den *koning*, op den afstand van eenen paardensprong, en wanneer de vijandelijke *koning* onzen *toren* aanvalt, brengt men dien op dezelfde rij, aan de andere zijde van het bord en poogt daarna de *positie* van den

paardensprong weder te nemen, waarmede men den vijand tot aan de randrij vervolgt, waar hij dan genoodzaakt wordt de *oppositie* te nemen als wanneer men hem met den *toren schaak* geeft, hetwelk hem noodzaakt eene rij terug te gaan, tot dat hij op de randrij komt, waar hij niet verder terug kan gaan en dus de *mat* moet volgen. Indien de vijand vroeger *oppositie* neemt dan moet de *mat* ook vroeger volgen.

3. Mat *met twee* loopers.

Ook deze *positie* is toevallig opgezet. Deselve is: de witte R. op 64 en de twee F. F. op 19 en 36 en de zwarte *R* op 35.

Spel.

1. W. F. van 36 op 29.
   Z. *R.* op 27 of *R.* op 44.
2. W. F. van 19 op 37. » F. van 19 op 28 waardoor het spel hetzelfde blijft doch op eenen andere zijde.
   Z. *R.* op 35, hij kan thans de *loopers* niet meer aanvallen en moet nu de randrij van 1 op 57 naderen.
3. De witte brengt nu zijnen *koning* zoodanig aan, dat hij daarmede 44 bereikt, als wanneer de zwarte *koning* op 27 staat, dewijl deze niets beter doen kan dan van 35 op 27 heen en weder te gaan. — Nu gaat de zwarte *koning* op 34 of 26. Zoo hij op 18 ging, dan zou hem de witte *koning* op 35 volgen en dan zou de *mat* op 1 bewerkt worden.
4. De witte moet nu de ruimte, waarin de zwarte *koning* zich bewegen kan, meer en meer pogen te verminderen en beperken en speelt dus zijnen F. van 29 op 56.
   Z. *R.* op 42. Zoo hij op 26 stond, zou de witte toch denzelfden *zet* doen en zijnen *koning* op 43 brengen waardoor de zwarte *koning* genoodzaakt zou zijn op 25 of 53 te gaan.
5. W. F. van 37 op 28 *schaak.*
   Z. *R.* op 34 en nu is hij reeds op 6 vakken beperkt.

6. W. R. op 51 om daarna op 43 te gaan.
Z. *R.* op 26, zoo hij op 41 ging dan zou de witte zijne *loopers* op 35 en 43 brengen.

7. W. R. op 43. Z. *R.* op 33 of 25, in dit geval blijft de volgende *zet* dezelfde doch in de plaats van den negenden *zet* doet de witte dan terstond den tienden.

8. W. F. van 28 op 35. Z. *R.* op 25.
9. W. F. van 36 op 27. Z. *R.* op 33.
10. W. F. van 37 op 18, om de zwarte *koning* naar het hoekvak, 57, te drijven.
Z. *R.* op 41.
11. W. F. van 35 op 26. Z. *R.* op 49.
12. W. R. op 51. Z. *R.* op 41 of 57.
13. W. F. van 10 op 27 *schaak*. Z. *R.* op 49.
14. W. F. van 26 op 35 *schaak*. Z. *R.* op 57.
15. W. F. van 27 op 36 *mat*.

Ook hier is de regel duidelijk; men moet de *loopers*, in het midden zoodanig bij een brengen dat de vijandelijke *koning*, op eene zijde van het bord, wordt ingesloten, zonder dat hij de *loopers* kan aanvallen, daarna brengt men den *koning* er bij en met behulp van dezen moet men de ruimte, die de vijandelijke *koning* heeft, steeds meer en meer beperken tot dat hij, op de randrij, niet meer dan twee vakken tot zijne beschikking heeft, vervolgens moet men hem, langs de randrij, tot in eenen hoek voortdrijven, waar zich de *mat* dan van zelve doet zien, men moet slechts opletten dat men hem, door eenen onvoorzigtigen *zet*, niet *pat* maakt en zorg dragen dat de vijand onze *loopers* niet kan aanvallen, of dat hij eenen uitweg vinde om te ontkomen.

De hier aangegevene onvermijdelijke *matten* zijn volstrekt aan geene hindernis onderworpen. Bij de volgende, ook onvermijdelijke *matten*, komen intusschen *positien* voor, welke de uitvoering daarvan zouden kunnen beletten, doch daar zoodanige *positien* geene plaats kunnen vinden dan bij spelers, die nog niet veel begrip van het schaken hebben en men toch altijd op den voorgrond moet zetten, dat de

spelers geene onkundige leerlingen, zonder het minste overzigt zijn, zoo moet men deze *matten* ook als zonder eenig beletsel beschouwen en aldus als uitvoerbaar achten.

§ 2.

1. Mat *met eenen* looper *en eenen* middelpion.

De *positie* is: witte R. op 58, F. op 62 en P. op 50. Zwarte R. op 42.

Deze plaatsing der *stukken* is wel een der onvoordeeligsten, want de *pion* moet *koningin* halen op eene andere kleur dan die waarop de *looper* staat.

Spel.

1. W. F. op 44.	Z. *R.* op 34.	
2. W. R. op 51.		
Z. *R.* op 33,	of *R.* op 27,	of *R.* op 25.
3. W. R. op 43,	» R. op 43,	» R. op 43.
Z. *R.* op 25,	» *R.* op 18,	» *R.* op 33.
4. W. P. op 34 *schaak*,	» P. op 34,	» R. op 55.
Z. *R.* op 18,	» *R.* op 19,	» *R.* op 25.
5. W. R. op 55,	» P. op 26 *schaak*,	» R. op 27.
Z. *R.* op 17,	» *R.* op 18,	» *R.* op 33.
6. W. R. op 27 *schaak*,	» R. op 35,	» P. op 54 en haalt nu *koningin*, dewijl de zwarte *koning* naar 41 moet gaan.
Z. *R.* op 9,	» *R.* op 9, 10 of 11.	
7. W. R. op 19,	» R. op 27, en daarna F. op 37 om 10 te bedreigen en dan loopt het spel ten einde even als bij de eerste speelwijze.	
Z. *R.* op 2.		

8. W. P. op 26. — Z. *R.* op 3.
9. W. F. op 30 *schaak*. — Z. *R.* op 2.
10. W. P. op 18. — Z. *R.* op 1.
11. W. P. op 10 *schaak*. — Z. *R.* op 2.
12. W. F. op 3. — Z. *R.* op 9.
13. W. R. op 11. — Z. *R.* op 17.
14. W. P. op 2 haalt *koningin* en moet nu de partij winnen.

Maar wanneer de *positie* ware zoo als volgt: Witte R. op 46. F. op 39, en P. op 22, en zwarte *R.* op 23 dan zou de witte het spel niet kunnen winnen, want, wat hij ook moge spelen, de zwarte *koning* neemt den *pion*, doch daar evenwel niemand zoo slecht zal spelen dat hij den *pion* zoo geheel verlaten zal, kan men zulk eene *positie* niet vooronderstellen.

Dewijl de zwarte niets anders doen kan dan met zijnen *koning* voor den *pion* te blijven om dezen van *koningin* terug te houden, ziet men al zeer spoedig den regel, namelijk dat de witte steeds, met zijnen *looper* de *vakken* voor dien *pion* moet bedreigen, om daardoor den zwarten *koning* terug te houden en dan weder met den *koning* vooruit gaan tot dat de zwarte *koning* op de laatste rij is gekomen, als wanneer men hem door middel van den *looper* noodzaakt om zich ter zijde van den *pion* te begeven waarop deze *koningin* kan halen. Men zorge slechts dat men den *koning* niet achter den *pion*, maar nevens denzelven plaatse ten einde de *pat* te verhoeden hetgeen het geval zou zijn, zoo bij den twaalfden *zet* de *koning* op 18 ging in de plaats van den *zet* met den *looper* op 3.

2. Mat *met eenen* looper *en eenen* torenpion, *die evenwel op dezelfde kleur moet staan als die op welke de* pion koningin *moet halen.*

W. R. op 57, F. op 64 en P. op 49. Z. *R.* op 41.

Spel.

1.	W. F. op 37.	Z. *R.* op 33.
2.	W. R. op 50.	Z. *R.* op 34.
3.	W. P. op 41, *schaak.*	Z. *R.* op 33.
4.	W. F. op 51, *schaak.*	Z. *R.* op 25.
6.	W. R. op 42.	Z. *R.* op 26.
6.	W. P. op 33, *schaak.*	Z. *R.* op 25.
7.	W. F. op 44.	Z. *R.* op 18.
8.	W. R. op 34.	Z. *R.* op 9.
9.	W. R. op 27.	Z. *R.* op 10.
10.	W. P. op 25.	Z. *R.* op 9.
11.	W. P. op 17.	Z. *R.* op 2 of 1.

12. W. R. op 18. Z. *R*, op 1 of 2.
13. W. F. op 37, *schaak*, Z. *R*. op 2 of 3.
14. W. P. op 9, *schaak*, Z. *R*. waar hij wil.
15. W. P. op 1 haalt *koningin* en wint de partij.

Men ziet hier denzelfden regel, als bij het voorgaande spel, in acht genomen. Men wachtte zich slechts, wanneer de zwarte *koning* op 1 staat, den *pion* niet eer op 9 te brengen, voor dat men met zijnen *looper* den zwarten *koning* van daar verjaagd hebbe, want anders zou het *pat* worden.

Wanneer evenwel de *positie* in diervoege ware: witte R. op 32, F. op 31, P. op 16 en zwarte *R*. op 15 dan zou de witte het spel niet kunnen winnen, dewijl de zwarte *koning* den *pion* neemt, doch hier geldt alweder hetgeen wij in de voorgaande partij gezegd hebben, dat niemand zoo slecht zal spelen van den *pion* zoo geheel en al buiten verdediging te laten.

3. Mat *met eenen* looper *en een* paard.

Het spreekt van zelf dat deze *mat* alleen op een hoekvak, en wel van dezelfde kleur als die waarop de *looper* staat, kan plaats hebben. Het bijeenbrengen der stukken, van den witten, kan niet verhinderd worden en zou, zoo de zwarte *koning* in eenen anderen hoek, van het bord stond, weder in eene andere rigting plaats kunnen hebben, doch daardoor zou een ander spel naar eenen anderen hoek worden veroorzaakt. Wanneer de *positie* van het spel eene andere te zamen brenging der *stukken*, meer in het midden, vergunt, dan kan men een spoediger uiteinde van het spel verwachten. Kan men evenwel eene der *positien*, zoo als zij zich in den loop van dit spel voordoen, zonder eene voorafgaande te zamenbrenging, krijgen, dan is dit des te beter, men wachtte zich slechts het stelsel zelf uit het oog te verliezen en wanneer men het overzigt van den regelmatigen loop niet geheel en al in het hoofd heeft, moet men zich niet door de hoop laten verleiden, dat men de *mat* spoediger zal kunnen bewerkstelligen en daar-

door verkeerde *zetten* doen, want dan ontsnapt doorgaans de vijandelijke *koning* aan onze vervolging en men moet als dan van nieuw af aan beginnen, beter is het een paar *zetten* meer te doen dan noodig waren en den regel te volgen om den vijand zeker te kunnen insluiten.

Het spel van den zwarten *koning* is gemakkelijk te begrijpen, hij moet trachten de *officieren* aan te vallen om zoo mogelijk eenen van beiden te nemen, of hij moet pogen het midden te houden of zich te begeven naar een hoekvak hetwelk de kleur van dat des *loopers* niet heeft en daarbij altijd zoo veel mogelijk de randrijen vermijden.

Wanneer de vijand ondertusschen niet vast in zijn spel is, dan kan de zwarte *koning* ook, om zijne partij in verwarring te brengen, geheel en al terug gaan en door heen en weder spelen weder het midden winnen.

Daar deze *mat* echter onder de ongemakkelijke gerekend wordt zoo hebben wij in de volgende spellen, ten minsten onder A en B tot meerder duidelijkheid alle veranderingen aangegeven waaruit men den loop van het spel zeer wel zal kunnen begrijpen en aldus den regel bij alle mogelijke *positie* zeer wel zal kunnen toepassen en volgen.

A. Men plaatse bij voorbeeld den witten R. op 20, den C. op 28, den F. op 9 en den zwarten R. op 14.

Spel.

1. W. C. op 13.

Z. *R.* op 22, of *R.* op 15. W. F. op 45. Z. *R.* op 22 (zoo de *koning* op 8, 14 of 16 ging; dan zou het zelfde spel ontstaan van den tweeden *zet* en dan W. R. op 21. Z. *R.* op 8, 16 of 15, W. F. op 31, hetwelk de *positie* geeft, van de eerste verandering in de *variante* van den derden *zet* W. R. op 14 geeft de *positie* van de eerste verandering van de *variante* van den tweeden *zet.*) W. F. op 24. Z. *R.* op 14. W. F. op 31 zijnde de *positie* van den derden *zet.*

Of anders Z. *R.* op 5. W. R. op 21. Z. *R.* op 6 (zoo de *koning* op 4 ging, dan W. F. op 18 *schaak.* Z. *R.* op 5. W. C. op 30. Z. *R.* op

6. W. F. op 11, zijnde de *positie* van den zevenden *zet.*) W. C. op 30. Z. *R.* op 7. (ging de *koning* op 5 dan W. F. op 18. Z. *R.* op 6. W. F. op 11, *positie* van den zevenden *zet.*) W. F. op 27. Z. *R.* op 8 of 16. W. R. op 14. Z. *R.* op 16 of 8. W. F. op 6. *positie* van den tienden *zet* der *variante* van den zevenden *zet.*

Of anders: Z. *R.* op 6. W. R. op 21. Z. *R.* op 15. (ging de *koning* hier op 8. dan W. F. op 18. Z. *R.* op 6. W. C. op 30, de *positie* van den zevenden *zet.*) W. F. op 45. Z. *R.* op 6. (ging de *koning* hier op 8 of op 16 dan zou de witte *koning* op 14 gaan, de *positie* van de eerste verandering der *variante* van den tweeden *zet*). W. C. op 30, *positie* van den vierden *zet* der *variante* van den tweeden *zet.*

2. W. F. op 45.

Z. *R.* op 14, of *R.* op 15. W. R. op 21. Z. *R.* op 6, (of *R.* op 8. of 16. W. R. op 14. Z. *R.* op 16, of 8. W. C. op 30. Z. *R.* op 8, of 16. W. F. op 24. Z. *R.* op 16, of 8. W. F. op 6, *positie* van den tienden *zet* in de *variante* van den zevenden *zet.*) W. C. op 30. Z. *R.* op 7, (zoo de Z. *R.* op 5 gaat, dan W. F. op 31, de *positie* van den vijfden *zet* van de *variante* van den derden *zet.*) W. F. op 24. Z. *R.* op 8 of 16. W. R. op 14. Z. *R,* op 16 of 8. W. F. op 6, *positie* van den tienden *zet*, der *variante* van den zevenden *zet.*

3. W. F. op 31.

Z. *R.* op 5, of *R.* op 6. *R.* op 15. W. R. op 21. Z. *R.* op 8 of 16, (zoo hij op 6 ging dan zou de *positie* van de *variante*, van den vierden *zet* ontstaan). W. R. op 14. Z. *R.* op 16 of 8. W. C. op 30. Z. *R.* op 8 of 16. W. F. op 24. Z. *R.* op 16 of 8. W. F. op 6, (zijnde de *positie* van den tienden *zet* van de *variante* van den zevenden *zet*). W. R. op 21. Z. *R.* op 5, (*R.*

op 15. W. F. op 38. Z. *R.* 6, 8 of 16 zijnde de *positie* van de eerste verandering der *variante* van den tweeden *zet.* W. C. op 30, is de *positie* van den vierden *zet* der *variante* van den tweeden *zet.*) W. C. op 30. Z. *R.* op 6. W. F. op 13 *schaak.* Z. *R.* op 7. (*R.* op 5. W. C. op 15 of 20 *mat.*) W. R. op 22. Z. *R.* op 16 of 8. W. R. op 14, *positie* van den negenden *zet* der *variante* van den zevenden *zet.*

4. W. R. op 21.

Z. *R.* op 4 of *R.* op 6. W. C. op 30. Z. *R.* op 5 (of *R.* op 7. W. F. op 13. Z. *R.* op 8 of 16. W. R. op 14. Z. *R.* op 16 of 8. W. F. op 6, *positie* van den tienden *zet* der *variante* van den zevenden *zet.*) W. F. op 15 *schaak.* Z. *R.* op 6. W. R. op 22. Z. *R.* op 7. W. R. op 23. Z. *R.* op 6, (of *R.* op 8. W. F. op 24. Z. *R.* op 7. W. C. op 32. Z. *R.* op 8. W. F. op 15 *schaak.* Z. *R.* op 7. W. C. op 22 *mat.*) W. F. op 4. Z. *R.* op 7. W. F. op 13. Z. *R.* op 8. W. C. op 30, *positie* van den 13den *zet.*

5. W. F. op 38.

Z. *R.* op 5.

6. W. F. op 11.

Z. *R.* op 6.

7. W. C. op 30.

Z. *R.* op 5 of *R.* op 7. W. F. op 20. Z. *R.* op 8 of 16. W. R. op 14. Z. *R.* op 16 of 8, W. F. op 6. Z. *R.* op 16 of 8. (zoo hij op 16 gaat, dan speelt W. C. op 47. Z. *R.* op 8. W. C. op 32. Z. *R.* op 16. W. C. op 22 *schaak.* Z. *R.* op 8. W. F. op 15 *mat.*) W. C. op 15. Z. *R.* op 16. W. C. op 32. Z. *R.* op 8. W. F. op 15 *schaak.* Z. *R.* op 16. W. C. op 22 *mat.*

8. W. C. op 15 *schaak.*

Z. *R.* op 6.

9. W. R. op 22.

Z. *R.* op 7.

10. W. F. op 20.
Z. *R.* op 16 of op 8. W. R. op 23 Z. *R.* op 7. W. C. op 30 *positie* van den twaalfden *zet.*
11. W. C. op 30.
Z. *R.* op 7 of op 8. W. R. op 23. Z. *R.* op 7. W. C. op 24 *schaak.* Z. *R.* op 8. W. F. op 29 *mat.*
12. W. R. op 23. Z. *R.* op 8. W. F. op 13. Z. *R.* op 7. W. C. op 24 *schaak.* Z. *R.* op 8. W. F. op 22 *mat.*

B. Men stelle de *stukken* op als volgt: W. R. op 35. W. F. op 34. W. C. op 46, en Z. *R.* op 18.

Spel.

1. W. C. op 36.
Z. *R.* op 9, 10, 11 of 17.
2. W. R. op 27.
Z. *R.* op 1, 2, 3, 9, 10 of 11 of wel op 17. W. R. op 19. Z. *R.* op 9. W. C. op 21. Z. *R.* op 17, (of *R.* op 1 of 2. W. F. op 27. Z. *R.* op 1, 2, of 3. W. F. op 18, *positie* van den achtsten *zet.*) W. C. op 11 *schaak.* Z. *R.* op 9. W. F. op 27 *schaak.* Z. *R.* op 2. W. F. op 13, *positie* van den negenden *zet,* (of *R.* op 4. W. R. op 20. Z. *R.* op 5, (of op 3. W. F. op 25. Z. *R.* op 2 of op 10. W. R. op 27, *positie* van den derden *zet.*) W. R. op 21. Z. *R.* op 4. W. F. op 25 *schaak.* Z. *R.* op 5, (of *R.* op 5. W. C. op 30. Z. *R.* op 6. W. F. op 11, *positie* van den zevenden *zet,* van het voorgaande spel.) W. R. op 20. Z. *R.* op 2 of 10. W. R. op 27, *positie* van den derden *zet.* Of Z. *R.* op 12. W. R. op 28. Z. *R.* op 3, 4 of 11. (Z. *R.* op 5. W. R. op 21. Z. *R.* op 4. W. F. op 25 *schaak, positie* van den vijfden *zet* der tweede *variante* van den tweeden *zet.*) W. F. op 25. Z. *R.* op 12, (of *R.* op 2 of 10. W. R. op 27, *positie* van den derden *zet*) W. C. op 30. Z. *R.* op 3, (*R.* op 5. W. R. op 21. Z. *R.* op 6. W. F. op 11, *positie*

van den zevenden *zet* des vorigen spels.) W. R. op 19. Z. *R*. op 2. W. F. op 18. Z. *R*. op 1 of 3. W. C. op 13. Z. *R*. op 2. W. C. op 28. Z. *R*. op 1 of 3. W. C. op 11, *positie* van den negenden *zet*.

3. W. F. op 25.

Z. *R*. op 17, of *R*. op 1, 2, 9 of 10, (of *R*. op 3. W R. op 19. Z. *R*. op 2. W. F. op 18, *positie* van den zevenden *zet* van de *variante* van den zesden *zet*.) W. F. op 18. Z. *R*, op 10 of 17. (*R*. op 1, 2, of 3. W. R. op 19, weder dezelfde *positie*.) W. C. op 21. Z. *R*. op 17 of of 10. (*R*, op 1, 2 of 3. W. *R*. 19, *positie* van den achtsten *zet*.) W. C. op 11. Z. *R*. op 10 of 17. (*R*. op 2 of 3. W. R. op 19, *positie* van den negenden *zet*). W. R. op 26. Z. *R*. op 2 of 3. W. R. op 19, *positie* van den negenden *zet*. — Of Z. *R*. op 12. W. C. op 30. Z. *R*. op 5. (*R*. op 3. W. R. op 19. Z. *R*. op 2. W. F. op 18, *positie* van den achtsten *zet*, met onderscheid dat thans C. over 13 en 28 naar 11 moet gaan). W. R. op 20. Z. *R*. op 6. (*R*. op 14. W. C. op 13, *positie* van het voorgaande spel, want de *looper* kan in twee *zetten* dezelfde vakken bereiken, die hij daar moet bezetten.) W. R. op 21, *positie* van den zevenden *zet* van het voorgaande spel, dewijl ook hier de F. de vakken die hem daar worden aangewezen, in twee *zetten* bereiken kan.

4. W. R. op 34.

Z. *R*. op 9 of 10.

5. W. R. op 26.

Z. *R*. op 1, 2, 9, 10 of *R*. op 3. W. R. op 19. Z. *R*. op 2. W. F. op 18, *positie* van den zevenden *zet* der *variante* van den zesden *zet*.

6. W. F. op 18.

Z. *R*. op 10 of *R*. op 1, 2 of 3. W. R. op 19. Z. *R*. op 1, 2 of 3. W. C. op 21, *positie* van den achtsten *zet*.

7. W. C. op 21.

Z. *R.* op 1, 2 of 3. W. R. op 19. Z. *R.* op 1, 2 of 3. W. C. op 11. Z. *R.* op 2, 4 of 5. (*R.* op 3. W. F. op 9. Z. *R.* op 4. W. C. op 28, *positie* van den twaalfden *zet.*) W. F. op 27. Z. *R.* op 3. W. F. op 9. Z. *R.* op 4. W. C. op 28. Z. *R.* op 5. (*R.* op 3. W. C. op 13 *schaak*, Z. *R.* op 4. W. R. op 20. Z. *R.* op 5. W. R. op 21, *positie* van de tweede *variante* van den eersten *zet* van het voorgaande spel.) W. R. op 20. Z. *R.* op 4 of 6. (*R.* op 14, *positie* van het voorgaande spel). W. C. op 13. Z. *R.* op 14 of 15. (*R.* op 5. W. R. op 21, *positie* van den tweeden *zet* der tweede *variante* van den eersten *zet* des voorgaanden spels.) W. F. op 45, *positiën* van den tweeden *zet* des voorgaanden spels, of van den tweeden *zet* der eerste *variante* van den eersten *zet* van het voorgaande spel, of van de eerste verandering in de eerste *variante* van den eersten *zet* van het voorgaande spel, of van de derde *variante* van den eersten *zet* des voorgaanden spels, al naarmate de zwarte *R.* speelt.

C. De *positie* is als volgt: witte R. op 37. W. F. op 62. W. C. op 58 en zwarte *R.* op 22.

Spel.

1.	W. F. op 35.	Z. *R.* op 23.
2.	W. R. op 38.	Z. *R.* op 22.
3.	W. C. op 43.	Z. *R.* op 23.
4.	W. C. op 37.	Z. *R.* op 24.
5.	W. R. op 30.	Z. *R.* op 16.
6.	W. R. op 22.	Z. *R.* op 8.
7.	W. C. op 20.	Z. *R.* op 16.
8.	W. C. op 14.	Z. *R.* op 7.
9.	W. F. op 44.	Z. *R.* op 6.
10.	W. F. op 16.	Z. *R.* op 5.

11. W. C. op 29, en deze is, met onderscheid van de kleur waarop de *looper* staat, dezelfde *positie* als bij den twaalfden *zet* van het voorgaande spel.

De algemeene regel bij dit spel zoude dus zijn, de *stukken*, tegen over den vijandelijken *koning* bij een te brengen, (of wel eene dergelijke *positie*, zoo als die, welke wij bij den aanvang van het laatste spel hebben opgegeven, of anders W. R. op 45. F. op 43 en C. op 48, en Z. R. op 41, en te deze aanzien beproeve men op welk eene wijze men zijne *stukken* het spoedigste bij een kan brengen,) en dan vervolgens door uit elkander brengen en weder te zamen trekken, den *koning* langzamerhand terug te drijven tot dat hij achter eene, door den *looper* bedreigde rij staat, waarop men hem, door de *oppositie* van den *koning*, vasthoudt en dan het *paard* bijbrengt waardoor men den vijand langs de randrij naar een hoekvak, van dezelfde kleur, als die waarop de *looper* staat, dringt, zonder dat men hem de gelegenheid geeft om regts of links te ontsnappen, dit moet het *paard* bewerken en de *looper* moet den weg naar eenen anderen hoek afsnijden, tot dat hij den vijand zoo ver heeft om hem met medehulp van den *koning* in eenen goeden hoek ingesloten te houden, als wanneer het *paard* eene *positie* zoekt om een van de twee vrije vakken te bedreigen.

Wanneer de vijand, bij het te zamen brengen van onze *stukken*, eene poging doet om zijwaards te gaan, dan kan men hem dit door het tegenoverstellen van onzen *koning* beletten en door den *looper* de rijen afsnijden. Dit zijwaards gaan is bij eenen grooten afstand toch mogelijk, maar dan haast men zich om zijne *stukken* bijeen, en in de nabijheid van den vijandelijken *koning*, te brengen.

Men poge niet den vijand terstond naar eenen voor hem nadeeligen hoek te brengen, want dit zal toch niet gelukken en men zou daardoor verscheidene vergeefsche *zetten* moeten doen; het is dus beter hem langzamerhand daar heen te dringen.

§ 5.

In het derde hoofdstuk, bladz. 18, hebben wij gezegd, dat een *paard* ondersteund door den *koning* en eenen pion, den vijandelijken *koning* kan *mat* zetten. Om dit

zeer duidelijk te maken, zullen wij den zwaksten van de *pionnen* daartoe nemen, namelijk eenen *torenpion*, waarna men met elken anderen *pion* nog veel gemakkelijker het spel zal kunnen winnen.

Wij plaatsen de *stukken* derhalve als volgt: witte R. op 57, C. op 61, P. op 49 en den zwarten *R.* op 41, dewijl deze voor den zwarten het voordeeligste is, omdat hij, om den *pion* het halen van *koningin* moeijelijk te maken zich altijd tegen over denzelven kan plaatsen.

Spel.

1.	W. C. op 51 *schaak*.	Z. *R.* op 33.
2.	W. R. op 50.	Z. *R.* op 26 of 25.
3.	W. R. op 42.	Z. *R.* op 25, 26 of 27.
4.	W. P. op 33.	Z. *R.* op 17 of 18.
5.	W. R. op 34.	Z. *R.* op 18, gaat hij hier op 17, dan doet de witte den zevenden *zet* en daarna den zesden.
6.	W. C. op 36.	Z. *R.* op 17.
7.	W. P. op 25.	Z. *R.* op 9.
8.	W. R. op 26.	Z. *R.* op 10.
9.	W. P. op 17 *schaak*.	Z. *R.* op 9.
10.	W. C. op 21, zoo het *paard* hier op 19 ging, dan wierd het *pat*, ten minsten het ware een verloren *zet*.	Z. *R.* op 2.
11.	W. R. op 18.	Z. *R.* op 1.
12.	W. C. op 11 *schaak*.	Z. *R.* op 2.
13.	W. P. op 9 *schaak*.	Z. *R.* op 3.
14.	W. P. op 1 haalt *koningin* en wint de partij.	

Hier is de regel ook zeer eenvoudig, namelijk dat men met het *paard*, het vak waarop de *pion koningin* moet halen bedreigt, ten einde deze ongehinderd hetzelven zou kunnen bezetten.

Stond intusschen de partij zoodanig, dat de witte *koning* niet spoedig genoeg kon aanrukken om zijnen *pion* te *dekken*, dan zou de *mat* niet bewerkt kunnen worden; bij voorbeeld zoodanig: witte R. op 38, C. op 47 en P. op 48 en de zwarte *R.* op 40, want daar wordt de *pion* on-

twijfelbaar genomen. Men moet dus wel zeer naauwkeurig acht geven, wanneer men deze *mat* kan daarstellen door het wegnemen van het laatste *stuk* des vijands, dat dan de *positie* van de overige *stukken* de gelegenheid aanbiedt om den *koning* bij den *pion* te brengen, alvorens de vijand dien kan nemen. Bij voorbeeld, de partij stond als volgt: witte R. op 28, C. op 34, P. op 41 en zwarte *R.* op 26 en *C.* op 19, want zoo het witte *paard* het zwarte neemt, dan gaat de zwarte *koning* op 33 en de *pion* is niet te redden; zoo de witte het zwarte *paard* niet wil nemen en om den *pion* te *dekken* zijn *paard* op 51 speelt, dan zou het zwarte *paard* op 25 gaan en den *pion* gemakkelijk kunnen nemen, zoo als men duidelijk zal zien, als men het spel eenige *zetten* vervolgt.

Eene andere *positie* waarbij het spel ook *remise* moet worden is de volgende: witte R. op 51 en zwarte *R.* op 57, met P. op 41 en *C.* op 19, want:

1. W. R. op 42. Z. *P.* op 49.
2. W. R. op 51. Z. *C.* waar hij wil.
3. W. R. op 59, en nu gaat de witte *koning*, wat of ook de zwarte moge spelen, beurtelings van 51 op 59 en alzoo heen en weder.

Zoodanig eene *positie* kan evenwel alleen door slecht spelen ontstaan, dewijl de zwarte, als den laatsten *zet* hebbende gehad, geheel anders zou hebben kunnen spelen om den *pion* vrij te maken.

§ 4.

In het derde hoofdstuk, bladz. 77, hebben wij gezegd (over de waarde van de *pionnen* sprekende) dat alle *pionnen* (de *torenpionnen* uitgezonderd) den vijandelijken *koning* geheel alleen kunnen *mat* zetten, zoo de *pion* slechts achter den *koning* staat, en deze de *oppositie* heeft genomen.

Wanneer men nu de *stukken*, op de voordeeligste wijze voor den zwarten, met voorbehouding van de bovenbepaalde voorwaarde, opzet en wel in diervoege: witte R. op 33, *P.* op 42 en zwarte *R.* op 18, dan zal dit uit het volgende spel blijken.

1. W. R. op 34. Z. *R.* op 17, indien hij op 19 gaat, dan blijft het spel toch altijd hetzelfde doch aan de linkerzijde van den *pion*.
2. W. R. op 27. Z. *R.* op 25.
3. W. P. op 34 *schaak*. Z. *R.* op 17.
4. W. R. op 19. Z. *R.* op 9.
5. W. P. op 26. Z. *R.* op 1 of *R.* op 2.
6. W. R. op 11 of R. op 18.
Z. *R.* op 9 of *R.* op 1.
7. W. P. op 18 *schaak* of R. op 11.
Z. *R.* op 1 of *R.* op 9 en dan zoo als volgt van den zevenden *set* af.
8. W. P. op 10 *schaak*.
Z. *R.* op 9.
9. W. P. op 2 haalt *koningin*, geeft *schaak* en wint de partij.

Wanneer men hetgeen, in het voorgaande hoofdstuk, wegens de *oppositie*, gezegd wordt, duidelijk begrepen heeft, zal men de *matten* van de laatste § § 2, 3 en 4 zeer gemakkelijk kunnen bewerken, dewijl zij op dezelfde regelen van evengemeld hoofdstuk steunen.

De hier aangevoerde *matten* toonen aan, welke *stukken* men ten minsten moet hebben om den vijandelijken *koning mat* te kunnen zetten. Heeft men dus minder *stukken* dan die welke hier zijn opgenoemd dan moet de partij *remise* zijn. Eer wij tot de onvermijdelijke *matten* overgaan, waarbij de vijand nog een of meerder *stukken* over heeft gehouden, willen wij de onmogelijkheid van de *mat* bewijzen, wanneer niet de reedsgenoemde voorwaarden bestaan. Deze zijn:

1. *Een looper en een torenpion, die* koningin *haalt, op een vak niet van dezelfde kleur, als dat waarop de looper staat. Wij zullen de* positie *op de voordeeligste wijze voor den witten opzetten*, als: W. R. op 18. L. op 27. P. op 25 en Z. R. op 1.

Spel.

1. W. R. op 17, zoo hij op 11 speelde dan zou het *pat*

zijn, hetgeen ook het geval zou zijn zoo hij zijnen *looper* op 20 bragt.

Z. *R.* op 2.

2. W. R. op 18. Zoo hij met den *looper* op 20 *schaak* wilde geven, dan ging de vijandelijke *koning* weder op 1, en de witte moet dan om niet *pat* te maken met zijnen *looper* de rij van 2 op 56 verlaten, en dan kwam het spel weder in dezelfde toestand als bij den voorgaanden *zet.*

Z. *R.* op 1, en dan weder op 2 als de witte *koning* op 17 gaat, hetgeen altijd hetzelfde blijft.

3. W. P. op 17, dewijl hij nu toch ziet dat het spelen met den *koning* of met den *looper* niets helpt.

Z. *R.* op 2.

4. W. F. op 20 *schaak* en dan R. op 19, wanneer hij den *looper* op deze rij wil houden, dewijl de partij bij elken anderen *zet* zou *pat* worden.

Z. *R.* op 9, en nu moet de witte zijnen *pion* met den *koning* dekken.

5. W. R. op 26.

Z. *R.* op 1.

6. W. F. op 27 om den *pion* vooruit te kunnen brengen.

Z. *R.* op 2.

7. W. P. op 9 *schaak* of W. F. op 18.

Z. *R.* op 1.

8. W. F. op 18 of W. P. op 9.

Z. *R.* op 10, van waar hij weder naar 1 kan gaan, waar men hem niet kan verjagen.

9. W. R. op 25 of 27.

Z. *R.* op 1, en dusdoende gaat hij altijd van 1 op 10 en weder terug, tenzij de witte door zijnen *koning* op 17 of 19 te brengen den zwarten *pat* zet.

2. *Twee* paarden.

Wij zullen de *positie* aldus nemen: witte R op 18, C op 19 en C op 28, en zwarte *R* op 1. Het zou *mat* zijn wanneer de witte zijn *paard* van 28 op 11 speelde; doch de zwarte *koning* heeft het hoekvak 1, niet kunnen

bereiken, dan na alvorens op 2 gestaan te hebben en aldus had hij even goed naar 3 kunnen gaan, van waar hem den weg naar 12 zou open staan, want zoo de witte hem dien wilde afsluiten door zijn *paard* van 28 op 22 te brengen, dan zou het spel *pat* zijn. Maar men verzette nu de *stukken* zoo als men zal goed vinden en het gevolg van al deze pogingen zal zijn, dat men geene *positie* zal kunnen uitdenken, waardoor de *zwarte koning* genoodzaakt wordt om van 2 op 1 te gaan, indien namelijk de overige *stukken* van den witten zoodanig geplaatst worden, dat hij op den volgenden *zet* kan *mat* zetten. Een van beiden, het moet dan *pat* worden, of de *zwarte koning* blijft altijd een vak vrij houden waardoor hij de *mat* kan ontgaan.

3. *Een* torenpion, *of de* pion *voor zijnen* koning *of wanneer de vijand de* oppositie *neemt.*

Vergelijk hiermede wat dien aangaande in het *eerste deel* bladz. 418 in het zesde geval is aangetoond.

De *positie*, ten aanzien van den *toren pion* nemen bij voorbeeld in diervoege: W. R op 23. P op 32 en Z. *R.* op 8; wat de witte hier ook moge spelen, de zwarte *R.* gaat altijd op 7, 8 of 16 en speelt de witte zijnen *pion* eerst op 24 en daarna op 16, dan moet het *pat* worden. Zoo de witte met zijnen *koning* op 24 wilde gaan, dan zou hij zijne eigen *pion* in den weg staan en zoo hij den *pion* geheel verlaat, dan rukt de *zwarte koning* voorwaarts en plaatst zich op 24, al wanneer hij den *pion* neemt, zoo de witte *koning* zich niet achter denzelven plaatst en dan komen wij in het geval van de *positie* van den *koning* achter den *pion*, bij voorbeeld: witte R op 23, P op 14 en zwarte R op 6.

Wanneer de witte den *koning* op 22 zet, dan is het *pat* en bij elken anderen *zet* verliest hij den *pion*. Dat intusschen de witte geene andere *positie* kan krijgen, zal men spoedig ontdekken, wanneer men de *stukken* slechts eene rij achteruit zet bij voorbeeld: witte R op 30, P op 22 en zwarte *R.* op 14.

Hier moet nu gespeeld worden:

1. W. R. op 31. Zoo hij op 29 gaat, dan krijgt men hetzelfde spel, op de tegenovergestelde zijde.
   Z. *R.* op 6.
2. W. R. op 23.
   Z. *R.* op 7.
3. W. P. op 14 *schaak.*
   Z. *R.* op 6.

Dat deze partij ook in het volgende geval niet te winnen is, zoo de vijand de *oppositie* neemt zal men uit het volgende zien. Men plaatst de *stukken* als volgt: witte R op 23, P op 31 en zwarte *R.* op 7. Want waar ook de witte *koning* ga, de zwarte blijft hem altijd tegen over staan en wanneer de witte *koning* zich te ver van zijnen *pion* verwijderd, wordt deze door den zwarten *koning* genomen.

Behalven de hier voren gemelde spelen, kan men ook de volgende als *remise* beschouwen: *koning* en *looper* of *paard*; of *toren* tegen *koning* en twee *loopers*; of eenen *looper* en een *paard* of eenen *toren.*

Koning en *toren* tegen *koning*, een *paard* en eenen *toren.*

Koning en *koningin*, tegen *koning* en twee *loopers* of eenen *toren* en een *paard.*

Welverstaande wanneer beide de partijen goed spelen en dat men de *stukken* niet zoodanig opzet, dat bij den eersten *zet* een van allen genomen kan worden.

Om zich daaromtrent te overtuigen, behoeft men slechts de hier boven aangetoonde spellen, tegen den *koning* alleen te beproeven en dan aan dezen eenen van de hier bovengenoemde *stukken* bij zich geeft, als wanneer men zien zal, welk eenen wederstand hij nu zal kunnen bieden. Men zal dan terstond ontwaren dat daardoor het terug dringen van den *koning* naar de randrij verhinderd wordt, dat hij onderscheidene *matten* kan *dekken*, ja zelfs tegenaanvallen kan ondernemen, waardoor de vijand gedwongen wordt om terug te gaan, en een nieuw plan te ontwerpen.

Men plaatst den witten R op 8 en F op 40; zwarte *R.* op 14 en twee *loopers* op 50 en 38; wanneer er nu geen witte *looper* in het spel was, dan were de *koning*

mat door het verzetten van den zwarten *looper* van 28 op 29, doch nu heeft de witte den *voorzet* en speelt zijnen *looper* op 47, en zoo de zwarte *looper* dien neemt is het *pat* maar zoo die *looper* niet genomen wordt, dan gaat hij op 29 waardoor de partij *remise* wordt. Wanneer de *koning* nu niet reeds in eenen hoek stond dan zou de witte *looper* reeds veel vroeger zijnen *koning* hebben kunnen verdedigen en hebben kunnen verhinderen, dat hij naar den hoek wierde gedreven.

Men neme nu de *positie* van den negenden *zet* van de *mat* met twee *loopers* bladz. 8 en men voege den zwarten *koning* nog een *paard* toe, als wanneer hij niet genoodzaakt wordt om op 33 te gaan dewijl hij dan eenen *zet* met zijn *paard* kan doen, waardoor hij verhindert dat de *koning* naar 57 wordt gedreven.

Wanneer men evenwel de navolgende *positie* opzet: witte R op 8, C op 40, zwarte *R* op 14 en twee *loopers* op 37 en 38, dan moet de witte *koning mat* worden, want het *paard* moet op 30 gaan om, bij den volgenden *zet*, den *koning* op 15, te kunnen *dekken*, (zoo de zwarte *looper* het *paard* neemt dan is het *pat*) zwarte *koning* op 22, witte *paard* op 15, zwarte *koning* op 23, witte *koning* op 7, zwarte *looper* op 20, witte *koning* op 8, zwarte *looper* op 28, nu moet de witte zijn *paard* spelen en kan het nergens anders plaatsen dan op 5 of 21, dewijl het anders door den *koning* wordt genomen, zwarte *looper* op 29 *schaak* zwart *paard* op 15, *dekt* den *koning*, zwarte *looper* neemt het *paard*, *mat*, en welke andere *zetten* de witte ook zou mogen doen hij moet *mat* worden. Zoo evenwel de witte *koning* eenen *toren* bij zich had, bijvoorbeeld: witte R. op 8, T. op 40 en zwarte *R.* op 14 en twee *loopers* op 20 en 30, dan zal men spoedig zien dat het *mat* zetten hier onmogelijk is, wanneer men slechts met den *toren* op 16 *schaak* geeft. De zwarte *looper* van 30 kan den *toren* nemen, doch wordt door den *koning* hernomen en dan is de kracht van den zwarten gebroken. Gaat de zwarte *koning* op 6, dan plaatst zich de witte *toren* op 15, en zoo

de zwarte *looper* van 20 dan op 29 gaat dan is het *pat*. Gaat die *looper* ergens anders heen, dan geeft de *toren* op 7 *schaak* en vervolgens op 15, waardoor de partij eindelijk *remise* moet worden.

Staat de partij aldus: witte R. op 16 en F. op 59, zwarte *R.* op 14, *C.* op 23 en *F.* op 15, dan zou de witte *koning* indien de zwarte moest spelen *mat* zijn wanneer deze zijn *paard* op 6 speelde; doch de witte aan den zet zijnde plaatst zijnen *looper* op 41, en nu moge de zwarten pogen om zijn *paard* op 6, 22 of 31 te brengen, de *looper* zal hem dit altijd kunnen beletten, door zich steeds op 41, 50 of 59 te plaatsen. Men verwissele den witten *looper* in deze *positie*, met een wit *paard* hetgeen men op 36 plaatst, dan kan dit *stuk* den witten *koning* licht verschaffen wanneer men het op 21 plaatst, als wanneer de zwarte *koning* gedwongen wordt om dit *paard* te nemen, waartegen hij zijnen *looper* of zijn *paard* verliest, waardoor de partij *remise* moet worden.

Wanneer beide de partijen slechts eenen *toren* bij hunnen *koning* hebben, dan blijkt het al zeer spoedig dat het *mat* zetten onmogelijk is, want men stelle bijvoorbeeld de *positie* als volgt: witte R. op 8, T. op 28. Zwarte *R.* op 23 en *T.* op 21. Wanneer hier de zwarte spelen moest dan ware het *mat*, doch de witte behoeft zijnen *toren* slechts op 4 te plaatsen en alle gevaar is voorbij.

Daar nu hier bij zeer slechte *positien*, die alleen door zeer slecht spelen ontstaan kunnen, de *mat* te verhinderen is, zoo is het duidelijk dat men, goed spelende, reeds vroeger den *koning* uit de engte zou hebben kunnen redden.

Beschouwt men de *positien* op Tabel F. N°. 1, 2, 3 en 4 als:

N°. 1, *koning* en *koningin*, tegen *koning* en twee *loopers*.

N°. 2, *koning* en *koningin*, tegen *koning*, *toren* en *looper*.

N°. 3, *koning* en *koningin*, tegen *koning* en twee *torens*, en

N°. 4, *koning* en *koningin*, tegen *koning*, *toren* en *paard*.

Dan ziet men de onmogelijkheid, om *mat* te zetten, oogenblikkelijk, want in N°. 1 houden de *loopers* den

zwarten *koning* onophoudelijk in *schaak*, of dwingen hem zich van den witten *koning* te verwijderen, in N°. 2, 3 en 4 waarin de *koningin* den witten *mat* zou zetten, zoo deze een *stuk* minder had, staat haar juist altijd dit *stuk* in den weg; zij doet niet anders dan nuttelooze *zetten* of zij moet den witten *koning* gelegenheid geven om uit den hoek te komen. Zoo de *koning* nog niet in dien hoek stond, dan blijkt het duidelijk dat het onmogelijk is hem te noodzaken om zich daar te plaatsen, dewijl het niet mogelijk is hem daar te houden, nu hij er staat, en daar het volstrekt noodig is den *koning* naar de randrij en naar den hoek te drijven, om hem te kunnen *mat* zetten, zoo moeten deze partijen ontwijfelbaar *remise* worden.

Opdat de eerstbeginnende ook zou kunnen zien, dat men opmerkzaam moet spelen om niet te verliezen, zoo hebben wij onder de nommers 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 en 14 Tabel F. *positien* geplaatst, waarbij de zwarte, zoo hij den eersten *zet* heeft, de partij altijd moet winnen. Dit is gemakkelijk te vinden en daarom laten wij het onderzoek daarvan aan den lezer over.

§ 5.

1. Koning *en* pion *tegen* koning *en twee* pionnen.

Hoezeer in de meeste gevallen de *mat* beslissende is, zoo zijn er toch omstandigheden waarbij de partij *remise* moet worden. Bijvoorbeeld, men plaatst den witten R. op 1 en twee *pionnen* op 41 en 42, en den zwarten *R.* op 18 en *P.* op 26. Speelde hier de witte zijnen *pion* op 33, dan verloor hij hen beiden, en de twee *koningen* zouden dan alleen overblijven. Speelde hij zijnen *pion* op 34, dan gaat de zwarte *R.* op 17 en houdt den witten *koning* in *oppositie*, waardoor het eveneens *remise* zou worden, ja zelfs zou de witte dan de partij nog kunnen verliezen, wanneer hij tot 6 ging, als wanneer de zwarte *koning*, in de plaats van 22 te bezetten op 20 moet gaan, om den witten R. op 14 te lokken, om alsdan de *contra oppositie* op 12 te nemen, zoo nu de witte de rij van 6

op 62 volgt, dan behoudt de zwarte de *contra oppositie* tot op 36, als wanneer hij de *pionnen* gaat aanvallen die hij beiden wegneemt.

Een ander voorbeeld: men plaatse den witten R. op 29 en twee *pionnen* op 36 en 37. Zwarte *R.* op 32, en *P.* op 39. Wanneer hier de witte R. den *P.* op 39 wil aanvallen, dan haalt deze ontgetwijfeld *koningin*, doch speelt de witte zijnen P. van 36 vooruit, dan haalt de zwarte *P.* van 39, eenen *zet* vroeger dan de witte, *koningin* en de partij moet *remise* worden.

Wanneer het spel aldus opzet: witte R. op 26 en twee *pionnen* op 19 en 27, zwarte *R.* op 2 en eenen *P.* op 11, dan zal men duidelijk zien dat dit spel *remise* moet worden, wanneer de zwarte *R.* maar altijd de *oppositie* houdt. Dit zelfde heeft ook plaats wanneer het spel in dervoege staat, als: witte R. op 38 en twee *pionnen* op 30 en 37. Zwarte *R.* op 14 en een *P.* op 22, want op welk eene wijze de witte *koning* ook den *pion* op 22 zou willen aanvallen, de zwarte *koning* volgt de beweging van den witten en belet hem altijd, hetzij op 20 hetzij op 16, om verder te kunnen komen, en zoo de witte den *pion* van 37 op 29 speelt, dan wordt die door den zwarten *pion* genomen, die door den witten *koning* hernomen wordt, doch dan is het noodwendig *remise* of *pat*, zoo de zwarte *koning* slechts altijd de *oppositie* blijft behouden.

Plaatst men de *stukken* als volgt: witte R. op 59 en twee *pionnen* op 51 en 44, en zwarte *R.* op 36 en *P.* op 43. Dan ziet men ook ten duidelijkste dat de zwarte den witten kan beletten om zijnen *pion* aan te vallen, en wanneer deze den *pion* van 44 voortschuift, dan wordt die genomen, waarna de zwarte *koning* op 27 de *oppositie* neemt, waardoor de partij al weder *remise* of *pat* moet worden.

Dit zelfde zien wij, wanneer de *stukken* aldus staan: witte R. op 64 en twee *pionnen* op 55 en 56 en zwarte *R.* op 54 en *P.* op 40, want speelt de witte den *pion* van 55 op 47, dan neemt de zwarte beide de *pionnen* weg, dewijl de witte den *pion* op 47 terug moet nemen,

wil hij niet dat deze *koningin* zal halen. Wanneer de witte den *pion* van 56 op 48 speelt dan is het stellig *remise* en eindelijk ziet men dit ook wanneer de *stukken* staan als volgt: witte R. op 35 en twee *pionnen* op 26 en 28, en zwarte *R.* op 12 en *P.* op 11 (omtrent dit alles kan men nazien wat er in hoofdstuk 6 § 7 dienaangaande gezegd wordt.)

Het is dus verkeerd, zoo men in sommige boeken wil beweren dat twee *pionnen* tegen eenen altijd moeten winnen, en het aangetoonde bewijst zonneklaar hoe noodzakelijk het is om het spel van de *pionnen* tegen den *koning* goed te bestuderen, ten einde de onderscheidene *positien* goed in het hoofd te hebben, en dus te kunnen beoordeelen of er mogelijkheid is om *mat* te zetten of niet.

Alle mogelijke *positien* waarin de partij gewonnen moet worden, als men twee *pionnen* tegen eenen heeft, op te geven, is ondoenlijk; eenigen van dezelven zullen dus wel voldoende zijn.

A. Zie Tabel F. N°. 15.

1. W. R. op 57.
   Z. *R.* op 20.
2. W. R. op 58.
   Z. *R.* op 19.
3. W. R. op 29.
   Z. *R.* op 27. Of Z. *R.* op 18. W. R. op 20, Z. *R.* op 17. W. R. op 27. *R.* op 25. W. P. op 34 *schaak.* Z. *R.* op 33. W. R. op 18, en nu brengt hij zeker den *pion* van 34 tot *koningin.*
4. W. P. op 34, *schaak.*
   Z. *R.* op 19. Of Z. *R.* op 35. W. R. op 20. Z. *R.* op 42. W. R. op 27. Z. *R.* op 41 neemt den *pion.* W. R. op 26 neemt den *pion* en brengt zijnen *pion* van 34 tot *koningin.*
5. W. R. op 21.
   Z. *R.* op 18. Of Z. *R.* op 11. W. R. op 28. Z. *R.* op 18. W. R. op 20, vervolgens op 27, waarna hij den *pion* neemt en den zijnen tot *koningin* brengt.

6. W. R. op 20.
   Z. *R.* wat hij wil.
7. W. R. op 27, neemt vervolgens *pion* en haalt *koningin*.

Of anders:

1. W. R. op 37.
   Z. *P.* op 34.
2. W. P. op 33.
   Z. *R.* op 19, of Z. *R.* op 18. W. R. op 28. Z. *R.* op 25. W. R. op 27. Z. *R.* op 17, witte *koning* neemt nu den *pion* en haalt *koningin*.
3. W. R. op 36.
   Z. *R.* op 18.
4. W. R. op 35.
   Z. *R.* op 25.
5. W. R. op 27.
   Z. *R.* op 17.
6. W. R. op 34, neemt den *pion*.
   Z. *R.* op 18.
7. W. P. op 25 *schaak*, en nu moet hij ontegenzeggelijk *koningin* halen.

Nog anders:

1. W. R. op 37.
   Z. *R.* op 19.
2. W. R. op 29
   Z. *R.* op 18, of Z. *R.* op 27. W. P. op 34 *schaak*, en nu vervolgens zoo als bij de eerste *variante* bij den vierden *zet*.
3. W. R. op 20.
   Z. *R.* op 25.
4. W. R. op 27.
   Z. *R.* op 17.
5. W. P. op 34.
   Z. wat hij wil, de witte *koning* neemt den *pion* en haalt *koningin*.

B. zie Tabel F. N°. 16.

1. W. R. op 42.
   Z. *R.* op 18 of 19, of Z. *R.* op 36. W. R. op 34. Z. *R.* op 44 neemt den *pion*. W. R. op 26 neemt den *pion* en haalt ongehinderd *koningin*.

2. W. R. op 34.
Z. *R.* op 19 of 18, of Z. *R.* op 28. W. R. op 26, neemt den *pion* en nu verder zoo als bij den vierden *zet.*
3. W. P. op 36.
Z. *R.* op 28, of Z. *R.* op 18. W. P. op 28. Z. *R.* op 17. W. R. op 27. Z. *R.* op 10. W. P. op 20. Z. *R.* op 3. W. R. op 26 neemt den *pion.* Z. *R.* op 12. W. R. op 27. en haalt *koningin.*
4. W. R. op 26, neemt den *pion.*
Z. *R.* op 36, neemt den *pion.*
5. W. P. op 33.
Z. *R.* op 28.
6. W. P. op 25.
Z. *R.* op 20.
7. W. R. op 18.
Z. *R.* op 12.
8. W. R. op 10 en kan nu veilig *koningin* halen zonder dat de zwarte hem dit kan beletten.

Deze voorbeelden zullen wel genoegzaam zijn om aan te toonen, in welke soorten van *positien* de *mat* onvermijdelijk is, wanneer men namelijk den vijandelijken *koning* van zijnen *pion* kan verwijderen, den *pion* kan nemen en dan eene *positie* kan aannemen welke den vijand verhindert om zich voor den overgebleven *pion* in *oppositie* te stellen, waardoor hij anders onzen *koning* zou noodzaken om op twee vakken heen en weder te blijgen gaan, hetwelk eene *remise* ten gevolge zou hebben.

2. Koning *en* toren, *tegen* koning, toren *en* looper.

Deze *mat* is van allen de moeijelijkste, dewijl de *toren* aan den vijand zeer vele verdedigingsmiddelen kan verschaffen, en men zich wel moet wachten voor deszelfs aanvallen, welke het wederzijds nemen van de *torens* ten gevolge kunnen hebben. Wanneer wij dit spel met alle mogelijke *varianten* wilden behandelen zouden dezelve tot in het oneindige loopen, en het zou onmogelijk zijn om

zich dit alles in de gedachten te prenten. Het eenige middel intusschen, om den vijandelijken *koning mat* te zetten is, dat men hem naar eene der randrijen drijve, en dan onzen *koning* tegen over hem plaatse, om dan met den *toren schaak* en *mat* te zetten, tenzij de *toren* des vijands zoodanig staat dat hij de *schaak* kan *dekken*.

Het spel van den vijand daarentegen is, om zich, door aanvallen op den *toren* of op den *looper*, met den *koning* op het midden van het bord te houden, of zoo hij reeds aan de randrij is hem naar het midden te brengen, of om den vijand te noodzaken om de *torens* tegen elkander te verwisselen, of wel den *looper* te veroveren. Wanneer het spel stond: witte R. op 17, T. op 43 en F. op 47, en zwarte *R.* op 1 en *T.* op 34 of wel witte R. op 24, T. op 46 en F. op 4, en zwarte *R.* op 8 en *T.* op 39, dan zou de minstgeoefende schaakspeler terstond kunnen zien dat het reeds op den eersten of op den tweeden *zet mat* moest worden, en dit is hetzelfde geval wanneer men het spel opzet als volgt: witte R. op 18, T. op 52 en F. op 54; en zwarte *R.* op 2 en *T.* op 43, waarbij het met den derden *zet mat* is, als:

1. W. T. op 4, *schaak*. Z. *T.* op 3, *dekt* de *schaak*.
2. W. F. op 47, *schaak*. Z. *R.* op 1.
3. W. T. op 3, neemt den *toren*, *schaak* en *mat*.

In de *positie*, zie tabel F. N°. 17, wordt de *mat* op de volgende wijze bewerkstelligd.

1. W. T. op 5, *schaak*.
   Z. *T.* op 6.
2. W. T. op 13.
   Z. *T.* op 46, of *T.* op 1, 2, 3 of 4. W. T. op 14. Z. *T.* op 17, 18, 19 of 20, *schaak*. W. F. op 22. Zwarte *T.* op 1, 2, 3, of 4. Witte T. op 16. Zwarte wat hij wil. W. T. op 8, *mat*.
   Of *T.* op 1, 2, 3 of 4. W. T. op 14. Z. T. op 17, 18, 19 of 20, *schaak*. Witte F. op 22. Zwarte *T.* op 57, 58, 59, of 60, dan gaat de witte T. naar 9, 10, 11 of 12 en het spel loopt ten einde even zoo als bij den volgenden *zet*.

3. W. T. op 12.
Z. *T.* op 62.
4. W. T. op 52.
Z, *T.* op 46, of *T.* op 14 of 6. Witte F. op 22. Zwarte waar hij wil. Witte T. op 56. Zwarte wat hij wil. Witte T. op 8, *mat.*
5. W. T. op 60.
Z. *T.* op 54, of *T.* op 45, 55 of 61. W. T. op 4 *schaak.* Zwarte T. op 5. W. T. op 5 neemt den *toren* en *mat.*
6. W. T. op 59.
Z. *T.* op 46.
7. W. F. op 40.
Z. *T.* op 38.
8. W. F. op 22.
Z. *T.* op 59 *schaak* — anders *mat.*
9. W. F. op 31.
Z. *T.* op 36 of 37, bij elken anderen *zet*, verliest hij den *toren* of is *mat.*
10. W. T. op 5, *schaak.*
Z. *T.* op 4 of 5.
11. W. T. neemt den *toren* en *mat.*

Dit spel bewijst dat de zwarte de rij van 6 op 62 niet moet verlaten, want de witte moet altijd de partij winnen zoodra als hij den vijandelijken *toren* van deze rij kan afbrengen. Maar tevens ziet men ook daaruit dat de *mat* moeijelijker wordt, naarmate de vijandelijke *koning* meer in het midden van het bord staat. En daarom heeft ook een der grootste schaakspelers (PHILIDOR), welke deze *mat* alleen der moeite waardig scheen te achten om in zijn werk op te nemen, eene *positie* opgegeven die men op Tabel F. N°. 18 vindt, en welke op de volgende wijze gespeeld moet worden.

1. W. T. op 3, *schaak.*
Z. *T.* op 4.
2. W. T. op 11.
Z. *T.* op 52, of *R.* op 6. W. T. op 16. Z. *T.* op 5, *schaak.* W. R. op 22. Z. *R.* op 7. W.

T. op 24. Z. *T*. op 1, (of Z. *T*. op 4 of 6. W. R. op 25. De zwarte spele nu wat hij wil. witte *toren* op 8 *mat*,) (gaat de zwarte *toren* op 3, dan W. R. op 13, de zwarte spele nu wat hij wil, witte *toren* op 8, *mat*.) W. R. op 25. Z. *T*. op 17, *schaak*. W. F. op 22 en nu spele de zwarte wat hij wil, W. T. op 8, *mat*.

Of anders: Z. *T*. op 60 of 44. W. T. op 15 of 16 dan krijgt men de *positie* van den vierden *zet*.

3. W. T. op 10.

Z. *T*. op 60, of *T*. op 44. W. T. op 16. Z. *T*. op 47. W. T. op 8. Z. *T*. op 7. W. T. op 7, neemt den *toren* en *mat* (of *T*. op 4. W. T. op 16, zwarte wat hij wil, W. T. op 8 *mat*.) (of *T*. op 51 W. T. op 2 *schaak*. Z. *T*. op 3. W. T. op 3 neemt den *toren* en *mat*. Of *R*. op 6. W. T. op 2 *schaak*. Z. *T*. op 4, W. T. op 4, neemt den *toren* en *mat*.

4. W. T. op 15.

Z. *T*. op 62, of *R*. op 6. W. T. op 16. Z. T. op 63. W. T. op 11. Z. *R*. op 7. (zoo hier de Z. *T*. op 23 *schaak* geeft dan plaats zich de witte F. op 22. Z. *R*. op 7. W. T. op 3 *schaak*. Z. *R*. op 16. W. T. op 8 *mat*.) W. T. op 3 *schaak*. Z. *R*. op 16. W. T. op 8 *schaak*. Z. *R*. op 23, W. T. op 7 *schaak*. de zwarte *R*. ga nu waar hij wil, de witte neemt den *toren* en moet de partij winnen.

5. W. F. op 47.

Z. *R*. op 6, of *T*. op 6. W. T. op 10, de zwarte spele wat hij wil. W. T. op 2 *mat*.

Of *T*. op 46. W. F. op 29. Z. *T*. op 45 *schaak* (speelde hij hier *R* op 4 dan gaat de W. T. op 7, *schaak*. Z. *T*. op 6. W. T. op 6 neemt den *toren*, *mat*.) W. F. op 29. Z. *T*. op 46. (speelde hij *R*. op 6 dan gaat W. T. op 16 en vervolgens op 8, *mat*.) W. T. op 13, *schaak*. Z. *R*. op 6, (speelde hij *R*. op 4, dan W. T. op 10 en

vervolgens op 2, *mat*) W. T. op 11. Z. *R.* op 7. (speelde hij *T.* op 44, dan W. T. op 3 *schaak.* Z. *T.* op 4. W. T. op 4, neemt *toren* en *mat.*) W. T. op 15, *schaak.* Z. *R.* op 6. (speelde hij *R* op 8 dan zou de witte T op 14 of 47 gaan, waardoor hij met den *looper schaak* geeft en den zwarten *toren verovert.*) W. T. op 39. Z. *R.* op 5, (speelde hij *T.* op 45, dan gaat W. T. op 40 en de zwarte spele wat hij wil de W. T. geeft op 8 *mat.*) W. F. op 38. Z. *R.* op 6. W. F. op 20, *schaak.* Z. *R.* op 5. W. T. op 7 *schaak.* Z. *T.* op 6. W. T. op 6. neemt den *toren* en *mat.*

Of *R.* op 4. W. T. op 7 *schaak.* Z. *T.* op 6. W. T. op 6 neemt den *toren* en geeft *mat.*

6. W. T. op 39.
Z. *R.* op 5, of zoo hij zijnen *toren* verzet, om het even waarzoo, dan gaat W. F. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 5 W. T. op 7 *schaak.* Z. *T.* zoo hij op die perpendiculaire lijn gebleven is op 6. W. T. op 6, neemt den *toren* en *zet mat.*

7. W. T. op 35.
Z. *T.* op 60. Of *R.* op 6. W. F. op 29. Z. *R.* op 7. (speelde hij *T* op 60 dan gaf de W. T. op 3 *schaak* Z. *T.* op 4. W. T. op 4 neemt den *toren* en *mat.*) W. T. op 40. Zwarte spele nu wat hij wil, de witte *toren* gaat op 8 en geeft *schaak* en *mat.*

8. W. F. op 40.
Z. *R.* op 6.

9. W. F. op 22.
Z. *T.* op 61 *schaak*, of *R.* op 7. W. T. op 40. Z. *T.* op 61, *schaak.* W. F. op 29, de zwarte spele wat hij wil, de witte T geeft op 8 *mat.*

Of *T.* op een der vakken van de rij 4 op 60. W. T. op 3 *schaak.* Z. *T.* op 4, W. T. neemt den *toren* en *mat.*

Of *T.* op 4. W. T. op 40. Zwarte spele wat hij wil. W. T. op 8, *mat.*

10. W. F. op 29.
Z. *R.* op 7.
11. W. T. op 40,
Z. wat hij wil.
12. W. T. op 8 *mat.*

Men houde in het oog dat, ten aanzien van den *toren* alleen de rij in aanmerking komt en niet het vak waarop hij staat, en dat het aldus onverschillig is op welk vak van de perpendiculaire rij hij zich bevindt. Sommigen blijven aan een bepaald vak hechten, doch deze bedenken niet, dat *stukken* die geheele rijen bestrijken, zoo lang als derzelver loop niet door eenig ander *stuk* wordt verhinderd, bijna altijd dezelfde werking blijven behouden.

In dit geval bijvoorbeeld kan de witte *toren*, op de rij van 3 op 59, staan, waar hij wil en de zwarte *toren*, op de rij van 4 op 60; want hoezeer de *looper* hem vak 4 kan afsnijden zoo hindert dit niets, want in dit bovenstaande geval kan de zwarte, door *schaak* te geven, den *looper* weder noodzaken om op 29 terug te gaan.

Men zal welligt deze aanmerking als overtollig beschouwen, doch wij schrijven ook voor ongeoefenden, die dikwerf op bekende zaken opmerkzaam moeten worden gemaakt.

Als eenen algemeenen regel, bij deze *mat*, kan men dus als geldende beschouwen, dat men met den *toren* den vijand onophoudelijk met de *mat* bedreige, en den *koning* verhindere om zich te verplaatsen, ten zij hij zich verzettede naar een vak waar hij nog erger wordt ingesloten, vervolgens met den *looper* zoodanig te spelen dat hij alle aanvallen op onzen *koning* kan dekken, en den vijandelijken *toren* tot zoodanig eene *positie* te dwingen, dat het den *looper* mogelijk zij om de vakken naast den vijandelijken *koning* te bestrijken, waardoor den vijand belet wordt om zijnen *koning* met den *toren* te *dekken*, terwijl onze *toren* zich dan ongehinderd, op het vak, dat door den *looper* bestreken wordt, kan plaatsen.

Het is intusschen niet genoeg de *mat* hier te hebben aangetoond, doch er moet ook bewezen worden, of het

mogelijk is den vijand te dwingen dat hij de daartoe noodige *positie* aanneemt, te dien einde vooronderstellen wij de partij zoo als dezelve voorkomt op Tabel F. N°. 19, eene der voordeeligste voor den zwarten, waarbij hij moet trachten te verhinderen dat zijn *koning* naar de randrij gedreven wordt, hetgeen hij het beste kan doen wanneer hij de *schaak* van den *toren* met zijnen *toren* dekt.

Spel.

Witte.	Zwarte.
1. F. op 38.	*T.* op 4.
2. T. op 50.	*T.* op 5.
3. T. op 18 *schaak.*	*R.* op 14 *schaak.*
4. R. op 30.	*T.* op 53.
5. T. op 58.	*T.* op 54.
6. T. op 10 *schaak.*	*R.* op 6.
7. R. op 37.	*R.* op 5.
8. F. op 29.	*T.* op 14.
9. T. op 2 *schaak.*	*R.* op 13.
10. R. op 28.	*T.* op 62.
11. T. op 10 *schaak.*	*R.* op 5.
12. R. op 21.	*T.* op 60.

13. T. op 15, en zoodanig is de *positie* bij den vierden *zet* van de voorgaande partij.

A. Variante van dit spel.

1. F. op 38.	*T.* op 60.
2. F. op 47.	*T.* op 4.
3. T. op 17 *schaak.*	*R.* op 14.
4. R. op 30.	*T.* op 28 *schaak.*
5. F. op 29.	*T.* op 60.
6. T. op 9 *schaak.*	*R.* op 5.
7. R. op 21.	*T.* op 52.

8. T. op 10, *positie* van den derden *zet* van het voorgaande spel.

a. Eerste verandering van de variante A, beginnende met den zesden *zet.*

6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 6.
7. R. op 21. *R.* op 7.
8. T. op 15 *schaak.* *R.* op 6.
9. T. op 39. *T.* op 61.
10. T. op 35. *R.* op 7.
11. T. op 40 en vervolgens op 8 *mat.*

Variatie in deze verandering, beginnende met den negenden *zet.*

9. T. op 39. *T.* op 64 of 62.
10. F. op 20 *schaak.* *R.* op 5.
11. T. op 7 *mat.*

b. Tweede verandering van de variante A, beginnende met den zesden *zet.*

6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 7.
7. F. op 22. *T.* op 62 *schaak.*
8. R. op 25. *T.* op 65 *schaak.*
9. F. op 31. *T.* op 62.
10. T. op 12. *T.* op 54.
11. T. op 60. *T.* op 46.
12. F. op 40, *positie* van den vierden *zet* van Tabel F. N°. 17.

Variatie in deze verandering, beginnende met den zevenden *zet.*

7. F. op 22. *T.* op 63.
8. F. op 31. *T.* op 62 *schaak.*
9. R. op 25. *T.* op 46.
10. T. op 57. *T.* op 54.
11. T. op 60, *positie* zoo als hierboven bij den elfden *zet.*

c. Derde verandering van de variante A, beginnende met den vijfden *zet.*

5. F. op 29. *T.* op 26.
6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 5.

7. R. op 21. *T.* op 18 *schaak.*
8. F. op 20, en nu volgt de *mat* met T. op 1; of de zwarte moet zijnen *T.* op 2 plaatsen waardoor de *mat* eenen *zet* vertraagd wordt, of waardoor hij zijnen *T.* verliest en de partij beslist wordt.

Eerste variatie in de verandering *c*, van de variante A, beginnende met den zesden *zet.*

6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 7.
7. R. op 25. *R.* op 6.
8. F. op 22. *R.* op 5.
9. T. op 15 *schaak.* *R.* op 6.
10. T. op 37. *T.* op 58.
11. T. op 40. *T.* op 63 *schaak.*
12. F. op 31. *R.* op 5.
13. T. op 36, en vervolgens T. op 4 *mat*, tenzij de zwarte den *looper* neemt, waardoor hij zijnen *toren* zou verliezen en waardoor dan de partij beslist zou zijn.

Tweede variatie in de verandering *c*, van de variante A, beginnende met den zesden *zet.*

6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 6.
7. T. op 12. *T.* op 25.
8. T. op 22. *T.* op 17 *schaak.*
9. F. op 20 *schaak.* *R.* op 5.
10. R. op 21. *T.* op 49.
11. T. op 10. *T.* op 53 *schaak.*
12. F. op 29. *T.* op 52.
13. T. op 9. *T.* op 60.
14. T. op 15, *positie* van den vierden *zet* des vorigen spels.

a. Vierde verandering van de variante A, beginnende met den vijfden *zet.*

5. F. op 29. *T.* op 4.
6. T. op 9 *schaak.* *R.* op 6.
7. F. op 22. *T.* op 5.
8. R. op 23. *T.* op 3.
9. T. op 13. *T.* op 51.

10. T. op 37. *T.* op 55 *schaak.*
11. F. op 31. *T.* op 40.
12. F. op 24 *schaak.* *R* op 7.
13. T. op 5 *mat.* De zwarte *toren* kan zich op 6 plaatsen, doch wordt genomen en dan is het weder *mat.*

e. Vijfde verandering van de variante A, beginnende met den vijfden *zet.*

5. F. op 29. *T.* op 12.
6. T. op 24. *T.* op 13.
7. T. op 23. *T.* op 12.
8. F. op 20. *T.* op 10.
9. T. op 22 *schaak.* *R.* op 15.
10. R. op 21. *T.* op 58.
11. T. op 54. *T.* op 61 *schaak.*
12. F. op 29 *schaak.* *R.* op 23.
13. T. op 55, *positie* van den zesden *zet* van de verandering *c.*

Eerste variatie in de verandering *e* van de variante A, beginnende met den twaalfden *zet.*

12. F. op 29 *schaak.* *R.* op 7.
13. T. op 55. Eene *positie* welke ten einde loopt, even als de eerste variatie van de verandering c.

Tweede variatie in de verandering *e* van de variante A, beginnende met den tienden *zet.*

10. R. op 21. *T.* op 18.
11. T. op 62. *T.* op 17.
12. T. op 63 *schaak.* *Positie* als die van den zesden *zet.*

Derde variatie in de verandering *e* van de variante A, beginnende met den negenden *zet.*

9. T. op 22 *schaak.* *R.* op 7.
10. R. op 21. *R.* op 15.
11. T. op 62. *T.* op 42.
12. T. op 63 *schaak.* *R.* op 24.
13. F. op 13. Eene *positie* welke ten einde loopt even als de eerste variatie van de verandering *c.*

Vierde variatie van de verandering *e* van de variante A, beginnende met den negenden *zet*.

9. T. op 22 *schaak*. *R.* op 5.
10. R. op 21. *T.* op 13 *schaak*.
11. R. op 28. *T.* op 14.
12. T. op 21 *schaak*. *R.* op 12.
13. T. op 53. *T.* op 50 *schaak*.
14. F. op 29. *T.* op 62.
15. T. op 49. *T.* op 60 *schaak*.
16. F. op 56. *T.* op 59.
17. T. op 9 *schaak*, *positie* gelijk aan die van den derden *zet* van het voorgaande spel, doch eene rij meer voorwaarts.

Vijfde variatie der verandering *e* van de variante A, beginnende met den achtsten *zet*.

8. F. op 20. *T.* op 4.
9. T. op 22 *schaak*. *R.* op 15.
10. F. op 13. *T.* op 1.
11. T. op 23 *schaak*. *R.* op 14.
12. F. op 22. *T.* op 17.
13. T. op 15 *schaak*. *R.* op 6.
14. R. op 23. *R.* op 5.
15. T. op 13 *schaak*, *positie* die ten einde loopt even als de eerste variante in de verandering *c*.

f. Zesde verandering van de variante A, beginnende met den vierden *zet*.

4. R. op 30. *T.* op 12.
5. F. op 29. *T.* op 13.
6. T. op 23, *positie* even als den zevenden *zet* van de verandering *e*.

Variatie in deze verandering.

4. R. op 30. *T.* op 60.
5. T. op 9 *schaak*. *R.* op 6.
6. F. op 29, *positie* van de eerste verandering *a*.

g. Zevende verandering van de variante A, beginnende met den derden *zet.*

3. T. op 17 *schaak.*	*R.* op 12.
4. F. op 29.	*T.* op 5.
5. R. op 28.	*T.* op 3.
6. T. op 9 *schaak.*	*R.* op 4.
7. R. op 21.	*T.* op 19 *schaak.*
8. F. op 20.	*T.* op 51.
9. T. op 10.	*T.* op 53 *schaak.*
10. F. op 29.	*T.* op 51.
11. T. op 34.	*T.* op 19 *schaak.*
12. F. op 20.	*T.* op 51.
13. T. op 39.	*T.* op 53 *schaak.*
14. F. op 29.	*R.* op 3.
15. T. op 34.	*R.* op 4 of wat hij anders wil.

16. T. op 2 *mat.* Neemt de zwarte bij den vijftienden *zet* den *looper,* dan verliest hij den *toren* en de partij is beslist.

h. Achtste verandering der variante A, beginnende met den tweeden *zet.*

2. F. op 47.	*T.* op 12.
3. T. op 17 *schaak.*	*R.* op 13.
4. R. op 30.	*T.* op 28.
5. F. op 29.	*T.* op 12.
6. T. op 25.	*R.* op 14.

7. F. op 20, *positie* van den achtsten *zet* der verandering *e.*

B. Tweede variante van het spel.

1. F. op 38.	*T.* op 25.
2. T. op 17 *schaak.*	*R.* op 14 *schaak.*
3. R. op 50.	*T.* op 12.
4. F. op 29.	*T.* op 13.
5. T. op 25.	*T.* op 12.

6. F. op 20, *positie* van den achtsten *zet* van de verandering *e* der variante A.

i. Verandering der variante B, beginnende met den tweeden *zet*.

2. T. op 17 *schaak*. *R.* op 12 *schaak*.
3. R. op 28. *T.* op 14.
4. F. op 29, hetzelfde spel als in de variante E, doch op de andere zijde van het bord.

C. Derde variante van het spel, beginnende met den derden *zet*.

3. T. op 18 *schaak*. *R.* op 12 *schaak*.
4. F. op 29. *T.* op 3.
5. R. op 28. *T.* op 59.
6. T. op 10 *schaak*. *R.* op 5.
7. T. op 14. *T.* op 60 *schaak*.
8. R. op 21. *T.* op 59.
9. F. op 20. *T.* op 51.
10. R. op 28. *T.* op 59.
11. F. op 27. *T.* op 60 *schaak*.
12. R. op 19. *T.* op 52.
13. T. op 15. *T.* op 60.
14. T. op 9. *T.* op 58.
15. T. op 13. *T.* op 60.
16. F. op 45. *R.* op 4.
17. T. op 37. *R.* op 3.
18. T. op 33. *R.* op 4.
19. F. op 27. *R.* op 5.
20. T. op 38, de zwarte spele nu wat hij wil.
21. T. op 6 en *mat*.

k. Eerste verandering der variante C, beginnende met den achttienden *zet*.

18. T. op 33. *T.* op 58.
19. F. op 38. *R.* op 4.
20. F. op 20. *T.* op 59 *schaak*.
21. F. op 27. *R.* op 5.
22. T. op 38 en vervolgens *mat* op 6.

l. Tweede verandering der variante C, beginnende met den achttienden *zet.*

18. T. op 33. *R.* op 2.
19. F. op 38 *schaak.* *R.* op 3.
20. T. op 1 *mat.*

m. Derde verandering in de variante C, beginnende met den zeventienden *zet.*

17. T. op 37. *T.* op 12.
18. F. op 18 *schaak.* *R.* op 3.
19. T. op 5 *schaak.* *T.* op 4.
20. T. op 4 neemt den *toren* en *mat.*

n. Vierde verandering in de variante C, beginnende met den zestienden *zet.*

16. F. op 45. *T.* op 44.
17. F. op 18. *T.* op 43 *schaak.*
18. F. op 27. *T.* op 44.
19. T. op 9. *T.* op 42.
20. T. op 11 *schaak.* *R.* op 2.
21. T. op 13. *R.* op 1.
22. T. op 9 *schaak.* *R.* op 2.
23. T. op 33. *T.* op 43.
24. T. op 37 en vervolgens op 5 *mat.*

Eerste variatie in de verandering *n* van de variante C, beginnende met den drie en twintigsten *zet.*

23. T. op 33. *T.* op 10.
24. F. op 20 *schaak.* *R.* op 3.
25. T. op 1 *schaak.* *T.* op 2.
26. T. op 2 neemt den *toren* en *mat.*

Tweede variatie in de verandering *n*, van de variante C, beginnende met den drie en twintigsten *zet.*

23. T. op 33. *R.* op 3.
24. F. op 34. *R.* op 2.
25. F. op 20 *schaak.* *R.* op 3.
26. T. op 1 en vervolgens op 2 *mat.*

Derde variatie in de verandering *n* van de variante C, beginnende met den twintigsten *zet*.

20. T. op 11 *schaak*. *R*. op 4.
21. T. op 14 en vervolgens op 6 *mat*.

Vierde variatie in de verandering *n* van de variante C, beginnende met den negentienden *zet*.

19. T. op 9. *R*. op 2.
20. T. op 35. *T*. op 43.
21. F. op 20 *schaak*. *R*. op 5.
22. T. op 1 *mat*.

o. Vijfde verandering der variante C, beginnende met den vijftienden *zet*.

15. T. op 13. *R*. op 4.
16. T. op 37. *T*. op 58.
17. T. op 33. *T*. op 5.
18. T. op 38 en vervolgens op 6 *mat*.

p. Zesde verandering der variante C, beginnende met den veertienden *zet*.

14. T. op 9. *R*. op 2.
15. T. op 33. *T*. op 59.
16. T. op 37 en vervolgens op 5 *mat*.

q. Zevende verandering der variante C, beginnende met den dertienden *zet*.

13. T. op 15. *T*. op 44.
14. T. op 9. *T*. op 42.
15. T. op 11 *schaak*, *positie* van den twintigsten *zet* van de verandering *a*.

D. Vierde variante van het spel, beginnende met den vijfden *zet*.

5. T. op 58. *T*. op 13.
6. T. op 63. *T*. op 12.
7. F. op 29. *T*. op 13.
8. T. op 23. *T*. op 12.

9. F. op 20, *positie* van den achtsten *zet* van de vijfde verandering der variante A.

E. Vijfde variante van het spel, beginnende met den zevenden *zet*.

7. R. op 37.	*R.* op 7.
8. F. op 29.	*T.* op 14.
9. T. op 58.	*T.* op 54.
10. R. op 28.	*R.* op 14.
11. T. op 10 *schaak*.	*R.* op 25.
12. T. op 15 *schaak*.	*R.* op 24.
13. R. op 21.	*T.* op 55.
14. T. op 63.	*T.* op 54.
15. F. op 22.	*R.* op 52.
16. T. op 51 *schaak*.	*R.* op 24.
17. R. op 14.	*T.* op 51.
18. T. op 26.	*T.* op 11 *schaak*.
19. T. op 13.	*T.* op 12.
20. T. op 2.	*R.* op 52.

21. T. op 34 en vervolgens op 40 *mat*, tenzij de zwarte den *looper* neemt als wanneer de partij beslist is.

Uit al deze spellen zal men duidelijk zien, hoedanig de *mat*, in welke *positie* de *stukken* ook staan, kan en moet daargesteld worden, en wat men in acht moet nemen, om den vijandelijken *koning* naar de randrij te dringen, als wanneer het volgende spel, naar den regel op bladz. 37 aangegeven, zijnen loop heeft.

Wanneer men al deze spellen opmerkzaam nagaat, zal men zien, dat, bij allen, de beste en spoedigste *zetten*, om het doel te bereiken, niet zijn op het oog gehouden, doch men zal evenwel daaruit ontwaren dat, hoezeer de *mat* daardoor eenigzins vertraagd wordt, dezelve eindelijk toch moet plaats hebben.

Ten einde den liefhebbers gelegenheid tot onderzoek te geven, vooronderstellen wij thans de *positie* zoo als die op tabel F. N°. 20 voorkomt, die weinig verschilt van die welke op dezelfde tabel N°. 19 is opgeteekend, doch waar-

van het spel, in het begin anders moet worden aangevangen dan hier, want hier speelt men:

1. W. F. op 36. Z. *T.* op 19.
2. W. T. op 54. Z. *T.* op 20.
3. W. T. op 30. Z. *T.* op 19.
4. W. T. op 27. Dezelfde *positie* als die van den achtsten *zet* van de verandering *e* in de variante A, doch eene rij meer voorwaarts en nu kan met het volgende spel, uit het aangetoonde, gemakkelijk vinden.

Wij moeten bij deze gelegenheid aanmerken, dat, bij zulke spellen, waarbij, zoo als bewezen wordt, de *mat* moet volgen, het evenwel allermoeijelijkst is om altijd den besten *zet* te doen, en dat het nog veel moeijelijker zou zijn om de beste *zetten* aan te toonen en te bewijzen; want men bedenke slechts welk een uitgebreid tableau daartoe noodig zou zijn, wanneer men alle *zetten*, bij alle mogelijke *positien*, met derzelver veranderingen en wijzigingen wilde daarstellen, en daarbij aantoonen welke de beste *zetten* zijn, die van beide de zijden zouden gedaan kunnen worden, om de spoedigste aanvallen en de veiligste verdediging te bewerkstelligen, en wanneer men nog bovendien zou moeten bepalen in hoevele *zetten* de partij zou moeten worden gewonnen.

De schaakspeler moet zich evenwel daardoor niet laten afschrikken, wanneer hem, door eenen kundigeren schaakspeler bewezen wordt, dat hij eerder zou hebben kunnen *mat* zetten; hij houde slechts in het oog dat hij eerst den vijandelijken *koning* naar eene randrij moet dringen; (en naar welke van de vier randrijen dit het spoedigste geschieden kan, ziet men terstond bij de *positie* van elk spel.) Wijders dat hij met zijnen *koning* en *looper* zoodanig eene *positie* neemt, dat de *looper* het voortrukken van den *koning* begunstigt en tevens de aanvallen van den vijandelijken *toren* kan *dekken*, waardoor men altijd tijd wint, dewijl de vijand om eenen nieuwen aanval te beginnen, altijd twee *zetten* moet doen.

Als de vijandelijke *koning* op de randrij is gekomen,

dan kan men het spel gemakkelijk berekenen, en hij, die dan, niet zoo zeer de *zetten*, als wel den geest van het *mat* zetten in het hoofd heeft, zal spoedig zien hoedanig hij moet spelen om zijn doel te bereiken. Al is het dan dat men eenige nuttelooze *zetten* doet, of dat een verkeerde *zet* ons een reeds behaald voordeel doet verliezen, (in de *positie* namelijk) wij moeten daarom den moed niet verloren geven. Door oefening verkrijgt men een goed gezigt op het schaakbord, en hij die in het begin slechts voet voor voet en angstvallig moet voort gaan, zal na eenigen tijd gespeeld te hebben, weldra bij elke *positie* kunnen zien welke de beste en de spoedigste middelen zijn om overwinnaar te worden.

Dat er bij dit spel *positien* kunnen voor komen, waarbij *remise*, ja zelfs verlies van *toren* en *looper* kan plaats hebben, is zeer ligt te begrijpen, doch zoodanige *positien* zijn evenwel van dien aard, dat zij niet wel kunnen voorkomen dan ten gevolge van slecht spelen. Zoodanige *positien* vindt men, bijvoorbeeld op Tabel F. N°. 21 en N°. 22. In de eerste maakt de zwarte *mat* en in de tweede *remise*, wanneer deze namelijk aan de *zet* is.

Daar het bij alle onvermijdelijke *matten*, als een regel moet worden aangemerkt, dat, hoe zwakker de vijand is, hoe spoediger de *mat* moet volgen, zoo vloeit daaruit klaarblijkelijk voort, dat, zoo de zwarte in de plaats van eenen *toren*, een' *looper* of een *paard* heeft, de partij des te eerder zou gewonnen worden, en derhalve moet het altijd *mat* worden wanneer men *koning*, *toren* en *looper* of *paard* tegen *koning* en *looper* of *paard* aanvoert.

De verschillende gevallen die daarbij plaats kunnen hebben, zijn de volgende:

1. *Koning*, *toren* en *looper*, tegen *koning* en *looper* van dezelfde kleur.

2. *Koning*, *toren* en *looper*, tegen *koning* en *looper* van eene andere kleur.

3. *Koning*, *toren* en *looper*, tegen *koning* en *paard*.

4. *Koning*, *toren* en *paard*, tegen *koning* en *looper*.

5. *Koning*, *toren* en *paard*, tegen *koning* en *paard*.

In geen dezer gevallen kan een enkel *officier* verhinderen dat de *toren* den vijandelijken *koning* in eenen zekeren beperkte kring insluit, en dat onze *koning* zich eenen paardensprong van den vijandelijken *koning* verwijderd houde, om volgens den regel, zie bladz. 5 N°. 2 met den *toren mat* te zetten.

De *positien*, voorkomende op Tabel F. N°. 23, 24, 25, 26 en 27, zijn wel het voordeeligste om zich tegen de *mat* te verdedigen, doch zoo de lezer zich wel in het hoofd geprent heeft wat dienaangaande door ons is aangetoond, dan zal het hem niet moeijelijk vallen om de doelmatigste *zetten* te vinden, ten einde den vijand *mat* te zetten, door aanvallen op den *officier* van den zwarten *koning* of door het nemen van goede *positien*, waardoor de vijandelijke *koning* naar den rand wordt gedreven, zonder dat hij zijnen *officier* ter verdediging kan doen aanrukken.

3. Koning *en* koningin, *tegen* koning *en* toren.

Bij dit spel ontstaan ook somwijlen *positien* waarbij de *toren* den vijandelijken *koning* kan *mat* zetten, bijvoorbeeld op Tabel F. N°. 28, waarbij de zwarte zoo deze aan den *zet* is, den witten *koning mat* zet als: *T.* op 6. D. op 4. *T.* op 4 neemt de *koningin*, *mat*. Doch zoodanig eene *positie* kan al weder niet ontstaan dan door slecht spelen.

Veeleer kan het, wanneer er geene andere *stukken* op het bord staan, *remise* of *pat* worden, wanneer men niet met opmerkzaamheid speelt. Op Tabel F. N°. 29 vindt men eene *positie* waarbij het *remise* of *pat* moet worden, wanneer de zwarte den *voorzet* heeft. Deze speelt *T.* op 42; indien nu de *koning* den *toren* neemt is het *pat*, doch zoo de *koning* op 35 of 36 gaat dan neemt de zwarte *T.* de *koningin*, de witte R. herneemt den *toren* en de beide *koningen* blijven alleen op het bord. Ditzelfde heeft plaats bij de *positie* op Tabel F. N°. 30, waarbij de zwarte, zoo hij den *voorzet* heeft, zijnen *toren* op 62 plaatst en daardoor den witten noodzaakt om het spel *remise* of *pat* te maken.

Dergelijke *positien* komen meermalen voor, en men kan

gemakkelijk daarin vervallen wanneer men de *koningin*, zoodra als de vijandelijke *koning* op eene randrij staat, op de derde rij van dien *koning* brengt, en dezelven al te digt doet naderen. Men wachtte zich dus om de *koningin* nader bij den vijandelijken *koning* dan uiterlijk op de vierde rij van hem af te brengen, want stond op Tabel F, N°. 29 de *koningin* in de plaats van op 44 op 37 dan zou zij den zwarten *koning* gemakkelijk kunnen *mat* zetten. Men moet hierop dus wel acht geven, en de *koningin*, wanneer zij den vijandelijken *koning* te nabij gekomen is, spoedig terug doen gaan, zoo als men in de navolgende spellen zal kunnen zien.

De *positie* op Tabel F. N°. 31, doet terstond zien dat de zwarte de partij moet verliezen, want de witte plaatst zijne *koningin* op 39 *schaak*, de zwarte *koning* moet dus op 27, 28 of 29 gaan en de *toren* wordt door den witten *koning* genomen. Ditzelfde vindt men ook wanneer de *positie* is als volgt: W. R. op 52. D. op 54. Z. *R*. op 37. T. op 45. De witte *koningin* geeft op 40 *schaak*. De zwarte *koning* gaat op 46, ten einde hij den *toren* niet zou verliezen, wanneer hij op 28, 29, 30 ging; nu geeft de witte *koningin* op 48 *schaak* en de zwarte *toren* wordt genomen, hoedanig de zwarte ook moge spelen. Een ander voorbeeld vindt men wanneer men de witte R. op 19 en D op 18 plaatst en den zwarten *R* op 1 en *T* op 15, waarbij de *mat* of het verlies van den *toren* onvermijdelijk is. Het spel is aldus:

1. W. D. op 25, *schaak*. Z. *R*. op 2.
2. W. D. op 54 *schaak*, niet op 26 dewijl dan de zwarte *koning* op 3 zou gaan en aldus uit den hoek verlost worden omdat de witte *koningin* op 26 staande, door den witte *koning* gemaskeerd wordt.
   Z. *R*. op 9. speelde hij op 3 dan ware hij *mat* door de witte D. op 6 te brengen, zoo hij op 1 ging dan ware de *toren* verloren door met de *D* op 6 *schaak* te geven.
3. W. D. op 41 *schaak*, niet op 33, dewijl zij dan bij den volgenden *zet* op 42 zou moeten gaan, waar-

door de zwarte *R.* zich op 3 zou kunnen redden en uit den hoek vlugten.

Z. *R.* op 2.

4. W. D. op 50, *schaak* en neemt den *toren* op 15.

Staat het spel zoo als op tabel F. N°. 32 (hoezeer de zwarte *koning* ook op 7 of 16 kan staan en de witte *koningin* waar men wil, mits zij eene van beide randrijen van 1 op 8 of van 8 op 64 kan bereiken, ten einde op 5 of op 32 te kunnen komen, want onophoudelijk *schaak* geven zou hier niets baten.) dan speelt men als volgt.

1. W. D. op 2 *schaak* of op 56 hetwelk hetzelfde spel zou geven op de andere rij.

Z. *R.* op 16, dekte hij met zijnen *toren* op 7 dan ware het *mat* door de *koningin*, op 56.

2. W. D. op 5, om te verhinderen dat de zwarte *toren* op 23 *schaak* geve.

Z. *T.* op 9, of *T.* op 63. W. D. op 37, *schaak*. Z. *R.* op 7 of 8, (ging de zwarte Z. *R.* op 24 of *T* op 23, dan zou de witte D in het eerste geval op 40 gaan en in het tweede den *toren* nemen bij beide *zetten* is de zwarte *T* verloren.) W. D. op 1 *schaak*. Z. *R* op 16. W. D. op 9 *schaak* en neemt den *toren*.

Of anders *T* op 7 of op 39. W. D. op 52 *schaak* neemt den *toren* of *zet mat*. Of anders *T* op 47. W. D. op 37 *schaak*. Z. *R.* op 7 (zoo de zwarte *R* op 8 of op 24 gaat of zoo de zwarte *T* op 23 geplaatst wordt dan gaat de witte D. op 40 of op 23 waardoor de *toren* wordt genomen of de *koning mat* is.) W. D. op 55 *schaak*. Z. R op 8, 16 of 6 (in het laatste geval geeft de *koningin* op 3 *schaak* en *mat*.) W. D. op 40 *schaak* en neemt den *toren*.

En eindelijk nog anders Z. *T.* op 55 of 10. W. D. op 37 *schaak* en neemt den *toren*.

3. W. D. op 32, *schaak*.

Z. *R.* op 7.

4. W. D. op 39, *schaak*.

Z. *R.* op 8, of 16. (Zoo hij op 6 gaat, of zoo hij

zijnen *toren* op 16 plaats dan geeft de W. D. op 3 *schaak* en *mat* of neemt den *T*, *mat*.

5\. W. D. op 48, *schaak*.

Z. *R*. op 7. (Zoo de *koning* op 8 is gegaan en de zwarte *dekt* nu de *mat* door *T* op 16 te brengen dan geeft de *koningin* op 3 *schaak* en *mat*.)

6\. W. D. op 47 *schaak*, niet op 55 dewijl dan de *koning* veilig op 6 zou kunnen gaan en den hoek ontkomen.

Z. *R*. op 16, (zoo de *R*. op 6 of 8 ging, of zoo de *toren* op 15 werdt geplaatst dan zou de *koningin* op 2 gaan, *schaak* geven en den *toren* nemen, of anders den *toren* op 15 veroveren.

7\. W. D. op 56, *schaak*.

Z. *R*. op 7.

8\. W. D. op 2 of op 63 *schaak*, en in beide gevallen is de *toren* verloren en de partij beslist.

Wanneer bij den tweeden *zet* de zwarte nog anders speelt, bijvoorbeeld: T op 11 dan ontstaat het volgende spel.

3\. W. D. op 32 *schaak*.

Z. *R*. op 7.

4\. W. D. op 28, *schaak*.

Z. *R*. op 16, (ging de *R* hier op 6 of op 8 dan speelt de witte D. op 4 *schaak* en de *toren* was verloren of zoo hij zijne *T* op 14 speelde dan zou de *koningin* die nemen.)

5\. W. D. op 44 *schaak*.

Z. *R*. op 7 of 8 (zoo de *R* op 24 ging dan zou de *koningin* op 48 *schaak* en *mat* geven.

6\. W. D. op 4 *schaak*, en de *toren* is veroverd.

Of zoo de zwarte bij den tweeden *zet* zijnen *koning* op 24 plaatst, dan speelt de witte.

3\. W. D. op 8, *schaak*.

Z. *T*. op 16.

4\. W. D. op 7.

Z. *T*. op 15, (of *R* op 32. W. D. neemt den *toren*, geeft *schaak* en de partij is beslist.

5. W. D. op 15, neemt den *toren* en geeft *schaak* en de *mat* volgt oogenblikkelijk.

Dat ook de plaats waar de *toren* staat onverschillig is kan men nagaan, want stond hij op een van de vakken op de rijen van 9 op 16 of van 7 op 63, uitgezondert het vak 10 dan zou het spel even eens gespeeld moeten worden. Stond hij in het midden van het bord, bij voorbeeld op 35 of 44 dan liep het spel aldus ten einde en zou nog spoediger beslist zijn.

1. W. D. op 5, *schaak*, Z. *R.* op 16. W. D. op 25 *schaak*. Z. *R.* op 8. W. D. op 15 *mat*.

Eene andere *positie*, die, even als de voorgaande op alle vier de randrijen, kan plaats hebben, vinden wij op Tabel G. N°. 1 (de *koningin* kan even zoo goed op 64, 55, 46 of 37 staan, wanneer zij slechts de vakken 30, 39 of 48 kan bezetten. Dit spel, waarbij de zwarte den *voorzet* heeft, loopt aldus ten einde.

1. Z. *T* op 13, of *T* op 59. W. D. op 30, 39 of 48 *schaak*. Z. *R.* op 2. (ging de *R* hier op 4 dan W. D. op 31 en de *toren* ware verloren, ten zij de W. D. op 48 stond als wanneer zij op 40 *schaak* geeft en daarna, door veel manoeuvreren, den *toren* kan winnen.) W. D. op 6 *schaak*. Z. T. op 5. W. D. op 13. Z. *T.* op 11. W. D. neemt den *toren* en de *mat* moet volgen. Of anders Z. *T.* op 51 of 12. W. D. op 30 *schaak* wint den *toren* of op 1 *mat*. Of anders: *T.* op 15. W. D. op 1 *schaak*. Z. *R.* op 12. W. D. op 10, *schaak*, en neemt den *toren*. Of *T.* op 43. W. D. op 7 *schaak*. Z. *R.* op 12. W. D. op 15 *schaak* en neemt den *toren*. Of *R.* op 2. W. D. op 4 *schaak* Z. *T.* op 3. W. D. op 12. Z. *T.* op 11. W. D. neemt den *toren* en de *mat* moet volgen.

W. D. op 30, *schaak*.

2. Z. *R.* op 4, of *T.* op 12. W. R. op 19. Z. *R.* op 2 W. D. op 12 neemt den *toren* en de *mat* moet volgen. Of *R.* op 2. W. D. op 6 *schaak*. Z. *T.* op 5. Z. *D.* neemt den *toren* en zet *mat*.

W. R. op 19.

3\. Z. *R*. op 5, of *T* op 11 *schaak*. W. R. op 20. Z. T. op 13, anders is het *mat*. W. D. op 6 *schaak*. Z. *T*. op 5. W. D. op 14. Z. *T* op 13, W. D. neemt den *toren* en de *mat* moet volgen.

Of *T* op 61, 53 op 45. W. D. op 6 *schaak*. Z. *T*. op 5. W. D. op 20 *schaak*. Z. *R*. op 5. W. D. op 11 *mat*.

W. R. op 20.

4\. Z. *T*. op 61, of *T* op 15. W. D. op 32 *schaak*. Z. *R*. op 6 (Speelde hij *T* op 14, dan ging de witte R. op 21 en de zwarte *T* ware verloren. Speelde hij zijnen R op 4, dan zou W. D. op 8 *schaak* geven. Z. *T*. op 7. W. D. neemt den *toren* en *mat*.) W. R. op 21. Z. *T*. op 13 *schaak*. W. R. op 22, het voorgaande spel doch op eene andere randrij. Z. *T*. op 15, anders *mat*. W. D. op 8 *schaak*. Z. *T*. op 7. W. D. op 16. Z. *T*. op 15. W. D. op 15, neemt den *toren* en de *mat* moet volgen. Of *T* op 9. (speelt hij zijnen *T* op 10, dan gaat de W. D. op 3 geeft *schaak* en neemt den *toren*.) W. D. op 32 *schaak*. Z. *R*. op 6 (speelde hij zijnen *torèn* op 14 dan gaat de W. R. op 21 en de *toren* is verloren.) W. D. op 8 *schaak*. Z. *R*. op 14. W. D. op 16 *schaak* en neemt den *toren*. Of *T* op 45 (speelde hij *T* op 53, dan zou de W. D op 32 gaan en de *toren* was verloren.) W. D. op 32 *schaak*. Z. *R*. op 6. (zoo de Z. *R*. hier op 4 ging dan W. D. op 8 *schaak*. Z. *T*. op 5. W. D. op 15. Z. *T*. op 13. W. D. neemt den *toren* en de *mat* moet volgen.) W. D. op 24 *schaak* en verovert den *toren*.

W. D. op 32 *schaak*.

5\. Z. *R*. op 6; speelde hij *R* op 4, dan zou de W. D. op 40 gaan en de *toren* ware verloren.

W. D. op 46 *schaak*.

6\. Z. *R*. op 5; speelde hij *R*. op 7 of op 15 dan zou de W. D. op 47 *schaak* geven en den *toren* veroveren.

W. D. op 47.

7. Z. *T.* op 62, of op 60 *schaak* (waar de Z. *T.* zich ook anders plaatse, de W. D. geeft op 7 *schaak* en *mat.*) W. R. op 21. Z. *R.* op 6 (anders ware het *mat* door de D. op 2 of op 7 te plaatsen.) W. D. op 46 geeft *schaak* en verovert den *toren.*

W. D. op 7 *schaak.*

8. Z. *T.* op 6.

W. D. op 21 *schaak.*

9. Z. *R* op 4.

W. D. op 12 *mat.*

Wanneer in dit spel de witte den *voorzet* had dan ware het terstond beslist, en wel op de volgende wijze

1. W. D. op 30 *sch.*		
Z. *R.* op 4	of *R.* op 2	of *T.* op 12.
2. W. D. op 6 *sch.*	« D. op 29	« R. op 19.
Z. *R.* op 12	« *R.* op 1 of *R.* op 5	« *R.* op 2 of *R.* op 4.
3. W. D. op 14	« R. op 11 « D. op 11 *mt.*	« D. op 12 « D. op 12 *mt.*
Z. wat hij wil	« *R.* op 9	« *R.* op 1.
4. W. D. op 12	« D. op 25 *mt.*	« D. op 10 *mt.*
neemt *T.*		

Een andere *positie*, waarin de *mat* mede niet ontgaan kan worden, vindt de lezer op tabel G N°. 2. De *koningin* kan men des verkiezende eene andere plaats geven, mits dat zij, bij den eersten *zet*, op 4 kan komen. Dit spel wordt aldus gespeeld:

1. W. D. op 4 *schaak.*		
Z. R. op 15.		
2. W. D. op 13 *schaak.*		
Z. *R.* op 7	of *R.* op 8	of *R.* op 24 of 23.
3. W. D. op 5 *schaak*	» D. op 6 *mat*	» *D.* op 22 *schaak*
Z. *R.* op 15		» *R.* op 32
4. W. D. op 14 *schaak*,		» R. op 30
Z. *R.* op 24	» *R.* op 8	» *R.* wat hij wil.
5. W. D. op 22	» D. op 6 *mat*	*mat* op 31 of den *toren* gewonnen.
Z. *R.* op 32.		
6. W. R. op 30.		
Z. wat hij wil.		

7, W. D. neemt den *toren* of zet *mat* op 31.

Men hechte zich evenwel niet zoo geheel aan deze opgegevene *positie*, maar men houde dezen regel in het oog: Wanneer *R* en *T* op de randrij staan en mijn *koning* staat in de *oppositie* en ik kan dan mijne *koningin* naast mijnen *koning* brengen, aan dezelfde zijde waar de *toren* staat, dan is het spel gewonnen. Men plaatse bij voorbeeld den witten R. op 51 en D. op 43. Zwarte *R*. op 49 en *T*. op 1 de zwarte spele nu wat hij wil, het moet altijd *mat* worden op 25 of op 50.

Thans willen wij door eenige spellen, aantoonen dat de vijand altijd gedwongen kan worden om naar de randrij te gaan, als wanneer het gemakkelijk zal vallen om hem tot eene van de aangegevene *positien* te brengen of wel door eenen aanval, op *R* en *T* tevens, den *toren* te nemen. Men zie de *positie* op Tabel G. N°. 3, waar de *R* reeds op de randrij staat, de witte heeft den *voorzet*.

1. W. D. op 27.

Z. *T*. op 17, *schaak*. Of *T*. op 16. W. R. op 21 *schaak* Z. *R*. op 7 (speelde hij *R*. op 15. W. D. op 31 *schaak*. Z. *R*. op 6 of 8. W. D. op 4 de *positie* van Tabel G. N°. 2.) W. D. op 3 *schaak*. Z. *R*. op 15. W. D. op 11 *schaak*. Z. *R*. op 24. (speelde hij *R*. op 7 of 8. W. D. op 4 alweder de meergemeld *positie*.) W. D. op 38 *schaak*. Z. *R*. op 32, (zoo hij speelde *R*. op 15 of 23 dan zou de W. D. op 14 of 22 gaan zijnde dit de *positie* van den vierden *zet* van Tabel G N°. 2.) W. D. op 56 *schaak*. Z. *R*. op 23. W. D. op 47 *schaak*. Z. *R*. op 32, (speelde hij *R*. op 24 dan zou de W. R. op 22 gaan waardoor de *toren* zou veroverd worden, of de *koning* worden *mat* gezet.) W. R. op 22. Z. *T*. op 24 *schaak*. (bij elken anderen *zet* is het *mat* of de *toren* verloren.) W. R. op 30 en nu is het *mat* of de zwarte moet zijnen *toren* opofferen waardoor de partij beslist wordt.

Of *T*. op 33. W. D. op 3 *schaak*. Z. *R*. op 14 of 15. W. D. op 12 *schaak* en verovert den *to*-

ren Of *T.* op 15. W, R. op 21 *schaak.* Z. *R.* op 7 (bij elken anderen *zet, mat* of de *T* verloren.) W. D. op 3 *schaak.* Z. *R.* op 16. W. D. op 51 *schaak.* Z. *R.* op 7. W. R. op 22. Z. *T.* op 14 *schaak.* W. R. op 23. Z. *T.* op 15 *schaak.* W. R. op 24 en nu loopt het spel ten einde even zoo als wij op bladz. 54 hebben aangetoond.

Of *T.* op 57. W. D. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 7 (speelde de *R.* hier op 5 of 15 dan zou de W. D. op 29 gaan en de *toren* ware verloren.) W. D. op 23 *schaak.* Z. *R.* op 6 of 8. W. D. op 22 *schaak,* en verovert den *toren.*

Of *T.* op 14. W. R. op 21 *schaak.* Z. *R.* op 7 (speelde hij *R.* op 15, dan W. D. op 31 *schaak.* Z. *R.* op 6. W. D. op 32 dezelfde *positie* als bij den vierden *zet* van den eerste variante des voorgaande spels.) W. D. op 31, 4 en 44 de *positie* van den vijfden *zet* der voorgaande variante. Of *T.* op 49. W. D. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 15 (speelde de *R.* hier op 5 of 7 dan zou de witte D. op 21 gaan en de *toren* ware verloren.) W. D. op 31 *schaak.* Z. *R.* op 16 (speelde hij *R.* op 6 of 8 dan gaf de W. D. op 22 of 24 *schaak.* Z. *R.* op 5 of 7. W. D. op 21 *schaak* en de *toren* is verloren.) W. D. op 13 *schaak.* Z. *R.* op 8 (zoo de *R.* hier op 7, 25 of 24 gaat, dan plaatst zich de W. D. op 21 *schaak* en de *toren* is verloren.) W. D. op 6 *schaak.* Z. *R.* op 16. W. D. op 14 *schaak* en de *toren* is verloren.

Of *T.* op 13. (speelde hij *T.* op 10, dan ging de W. D. op 3 *schaak* en de *toren* was verloren.) W. D. op 3 *schaak.* Z. *T.* op 5 (speelde hij *R.* op 14, dan gaf de W. D. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 5, *positie* gelijk aan die van het voorgaande spel bladz. 56 waar de witte den *voorzet* heeft.) W. D. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 7 of 15. W. D. op 31 *schaak.* Z. *R.* op 6 of 14. (speelde hij *R.* op 8 of 16, dan gaf de W. D. op 32 *schaak*

en de *toren* was verloren.) W. R. op 12. Eene *positie* waarbij de witte het spel moet winnen, hoedanig de zwarte ook moge spelen.

Of *T.* op 1. W. R. op 21 *schaak.* Z. *R.* op 7 of 15. W. D. op 63 *schaak.* Z. *R.* op 6. W. D. op 54 *schaak.* Z. *R.* op 5. W. D. op 14 *schaak.* Z. *R.* op 4. W. D. op 12 *mat.*

2. W. R. op 12 *schaak.*

Z. *R.* op 15. speelde hij *R.* op 14 of 7, dan verloor hij den *toren* door den *zet* van den witten D. op 35.

3. W. R. op 13.

Z. *R.* op 23, of *T.* op 24. W. D. op 31 *schaak.* Z. *T.* op 23. W. D. op 29, *schaak.* Z. *R.* op 7. W. R. op 5. Z. *T.* op 63. W. D. op 28 *schaak.* Z. *R.* op 16. W. D. op 44 *schaak.* Z. *R.* op 7. W. D. op 42 *schaak.* Z. *R.* op 8, 16 of 15. W. D. op 50 of 51 *schaak.* Z. *R.* op 7. (anders is de *toren* verloren door den *zet* van W. D. op 18 of 56.) W. D. op 49 *schaak.* Z. *R.* op 15 of 16, witte D. op 9 of 56 *schaak* en de *toren* is verloren.

Of *R.* op 16. W. R. op 14. Z. *T.* op 24. (speelde hij *T.* op 23, dan ging de W. D. op 30. Z. *R.* op 8. W. R. op 23 neemt den *toren.*) W. D. op 51. Z. *T.* op 23. W. D. neemt den *toren* en zet vervolgens, op 15, *mat.*

Of *R.* op 7 of 8. W. D. op 3 *schaak* en neemt den *toren.*

Of *T.* op 1. W. D. op 36 *schaak.* Z. *R.* op 24. (speelde hij *R.* op 7 of 16 dan gaat de W. D. op 28 of 37 en verovert den *toren.*) W. R. op 14. Z. *T.* op 25, (anders is het *mat* op 40.) W. D. op 40 *schaak* en nu loopt het spel ten einde even als bij de eerste variante van den vierden *zet* van het voorgaande spel. Of anders Z. *T.* op 32, W. D. op 22 *schaak* Z. *R.* op 16. W. D. op 15 *mat.*

Of *T.* op 23. W. D. op 29 *schaak.* *Positie* van den vijfden *zet*, eerste variante van dezen *zet.*

Of *R.* op 24. W. R. op 14. Z. *T.* op 23, (speelde hij *T.* op 49, dan zou de witte D. op 20 *schaak* geven. Z. *R.* op 31 of 32. W. D. op 28 *schaak* en neemt den *toren.*) W. D. op 45 *schaak*, het spel van Tabel G. N°. 2, waar de witte den *voorzet* heeft.

Of *T.* op 33. W. D. op 43 *schaak.* Z. *R.* op 7, (speelde hij *R.* op 16, 23 of 24, dan zou de D. op 51 of 19 gaan en de *toren* ware verloren). W. D. op 42 *schaak* en de *toren* wordt genomen.

Of *T.* op 57 of 22. W. D. op 29 en de *toren* wordt veroverd.

Of *T.* op 49. W. D. op 31 *schaak.* Z. *R.* op 16, (speelde hij *R.* op 8. W. D. op 24 *schaak.* Z. *R.* op 7. W. D. op 21 *schaak* en neemt den *toren.*) W. D. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 8 of 15. W. D. op 22 *schaak.* Z. *R.* op 7 of 16. W. D. op 14 *schaak* en neemt den *toren.*

4. W. D. op 63 *schaak.*

Z. *R.* op 32 of *R.* op 24. W. R. op 14. Z. *R.* op 32. W. D. op 27 *schaak.* Z. *R.* op 24, (op 39 of 40 ware de *toren* verloren). W. D. op 35, *positie* van den vierden *zet* van het voorgaande spel.

Of *R.* op 30. W. D. op 62 *schaak* en neemt den *toren.*

Of *R.* op 16. W. R. op 14. Z. *R.* op 24. W. D. op 45 *schaak.* Z. *R.* op 32. W. D. op 53 *schaak* en de *toren* is verloren.

5. W. R. op 14.

Z. *R.* op 40 of *T.* op 25. W. D. op 60. Z. *R.* op 24 (op 31 of 40 ware de *toren* verloren.) W. D. op 52 *schaak.* Z. *T.* op 31. W. R. op 22 en de Z. *T.* is niet te redden.

Of *R.* op 24. W. D. op 45 *schaak*, *positie* van den achtsten *zet.*

6. W. D. op 36 *schaak.*

Z. *R*. op 32 of *R*. op 47 of 48. W. D. op 44 en de *toren* wordt genomen.

7. W. D. op 27 *schaak*.

Z. *R*. op 24 of *R*. op 39 of 40. W. D. op 35 en de *toren* is verloren.

8. W. D. op 45 *schaak*.

Z. *R*. op 32 of op 16.

9. W. D. op 53 of 44 *schaak* en de *toren* is verloren.

Er zijn nog zeer vele *zetten* die de zwarte zou kunnen doen en die hier niet zijn opgeteekend, dewijl alsdan het spel tot in het oneindige zou duren, doch men beproeve alle verdedigingsmiddelen van den zwarten, en men zal zien dat het einde van dit alles is, het nemen van den *toren* of het *mat zetten* van den *koning*.

Dat men den vijand altijd naar de randrij kan dringen, of de gelegenheid kan vinden om den *koning* en den *toren* te gelijk aan te vallen, hoedanig de *positie* van de *stukken* ook zoude mogen zijn, daarvan kan men zich gemakkelijk overtuigen, en tot een voorbeeld daarvan neme men de *positie* zoo als die voorkomt op Tabel G. N°. 4, en men spele als volgt:

1. W. D. op 3 *schaak*.

Z. *R*. op 18 of *R*. op 26. W. D. op 10 *schaak*. Z. *R*. op 27. W. D. op 34 *schaak* en de *toren* is verloren.

Of *R*. op 20, 28 of 36. W. D. op 4 of op 43 *schaak* en de *toren* wordt genomen.

2. W. R. op 34.

Z. *T*. op 26 *schaak* of *T*. op 52. W. D. op 21 *schaak*. Z. *R*. op 9, 10 of 11. W. D. op 14 *schaak* en neemt den *toren*.

Of *T*. op 29 of 31. W. D. op 2 of 4 *schaak* en neemt den *toren*.

Of *T*. op 17. W. D. op 2 *schaak*. Z. *R*. op 19. W. D. op 26 *schaak* en neemt den *toren*.

Of *T*. op 28 of 49. W. D. op 21 *schaak* en wint den *toren*.

Of *T*. op 9. W. D. op 27 *schaak*. Z. *R*. op

10 (speelt hij *R.* op 17 dan W. D. op 26 *mat*). W. R. op 26. Z. *R.* op 2. W. R. op 18. Z. *T.* op 10 *schaak*. W. R. op 17, de *positie* van Tabel G. N°. 1, doch eene rij meer naar den rand.

3. W. R. op 35.

Z. *T.* op 25 of *T.* op 32. W. D. op 21 *schaak*. Z. *R.* op 25. W. D. op 14, *positie* van den zesden *zet* van Tabel G. N°. 2.

Of *T.* op 50, 58, 29 of 31. W. D. op 2 of 4 *schaak* en neemt den *toren*.

Of *R.* op 25. W. D. op 1 *schaak*. Z. *R.* op 18. W. D. op 2 *schaak* en neemt den *toren*.

4. W. D. op 4 *schaak*.

Z. *R.* op 17.

5. W. R. op 34.

Z. *T.* op 26 *schaak*.

6. W. R. op 33 en nu zal het niet moeijelijk vallen om den *toren* te nemen. (*)

Uit het hier aangetoonde zal men voldoende bewezen

(*) En dit ziet men duidelijk. De zwarte moet spelen: verzet hij zijnen *koning*, dan neemt de witte *koning* den *toren*, dus moet hij zijnen *toren* verzetten: de vakken 2, 54, 42, 25, 28 en 31 zijn voor dit stuk, ontoegankelijk; op 10, dan zet, de witte *koningin*, op 25, *mat*; op 18 dan is het *mat* op 1, op 58 dan geeft de *koningin* op 44 *schaak* en de *toren* wordt veroverd. Op 27 of 29, dan geeft de witte *koningin* op 20 *schaak* en neemt den *toren*; op 30, dan speelt de *koningin* op 3 of op 44 *schaak* en de *toren* is verloren; dus zijn er slechts twee vakken waarop de *toren* kan gaan en deze zijn 32 en 50, en nu zullen wij zien wat de gevolgen van beide deze *zetten* zijn.

a. Z. *T.* op 50.	*b.* Z. *T.* op 32.
7. W. D. op 1 *schaak*.	7. W. D. op 22 *schaak*.
Z. *R.* op 18.	Z. *R.* op 9 of 10.
8. W. D. op 2 *schaak* en de *toren* is verloren.	8. W. D. op 14 of 46 *schaak* en de *toren* wordt genomen.

De partij is dus in alle gevallen ten voordeele van den witten beslist.

De Vertaler.

vinden dat de *mat* altijd volgen moet. De hoofdzaak bij alle *positien* is dat men den vijandelijken *koning* zoodanig met zijne *koningin* aanvalle, dat hij naar eene randrij gedrongen wordt, en wijders zijnen eigen *koning* zoo nabij den vijandelijken *koning* te brengen dat de *toren* hem niet meer kan terug drijven, en zoo dit onvermijdelijk ware, dan den *toren* met de *koningin* aanvallen op dat de vijandelijke *koning* geenen tijd hebbe om zich uit de engte te redden. Daarbij moet men steeds oplettend zijn, of er geene mogelijkheid is om *koning* en *toren* te gelijk aan te vallen, zoo als men zich ook in acht moet nemen, dat men de *koningin* niet op de derde rij voor den vijandelijken *koning* brenge, als hij op de randrij staat, dewijl het daardoor zeer ligt *remise* of *pat* kan worden.

De *toren* kan zich op de beste wijze verdedigen wanneer hij digt bij zijnen *koning* blijft, doch moet hij zich van dien verwijderen dan zoo ver als mogelijk en zoodra als de gelegenheid zich aanbiedt, weder digt bij zijnen *koning*. Want staan deze *stukken* van elkander afgescheiden, dan valt het moeijelijk dubbele aanvallen te vermijden en men kan zich dan ook gemakkelijk verzien.

4. *Koning* en *toren* tegen *koning* en twee *torens*.

Dat er *positien* mogelijk zijn, waarin de enkele *toren* *mat* kan zetten bewijst Tabel G. N°. 5, waar de zwarte, aan den *zet* zijnde, zijnen *toren* slechts op 3 behoeft te plaatsen. Dat het ook *remise* kan worden ziet men op Tabel G. N°. 6, want daar speelt de zwarte zijnen *toren* op 23 *schaak* en neemt den *toren* op 63, doch hier geldt al weder hetgeen wij meermalen gezegd hebben, dat zoodanig eene *positie* alleen door slecht spelen kan ontstaan, en dus kan men veilig aannemen, dat twee *torens*, tegen eenen, onder de onvermijdelijke *matten* behoort gerangschikt te worden, wanneer men slechts daarop lette dat men de beide *torens* van elkander verwijderd en op onderscheidene rijen houdt, en dat men den *koning* zooveel als mogelijk, tegen het *schaak* geven beveiligt.

Wij nemen de *positie* thans, zoo als die voorkomt op Tabel G. N°. 7 en de witte heeft den *voorzet*.

1. W. T. op 9.
Z. *T.* op 52 *schaak* of *R.* op 43 (bij elken anderen *zet* van den zwarten, zou de witte *toren* op 41 gaan en *schaak* geven, waardoor de zwarte *koning* achteruit zou gedreven worden, en waardoor dan het spel van de volgende variante zou ontstaan.) W. T. van 13 op 11 *schaak*. Z. *R.* op 34 (speelde hij *R.* op 44, dan zou de witte *toren* op 41 gaan en *schaak* geven, de zwarte *koning* ga dan waar hij wil, hij moet achteruit en wordt dus in de engte gedreven). W. T. van 9 op 10 *schaak*. Z. *R.* op 25. W. T. op 51. Z. *T.* op 32 *schaak* (ging de zwarte *R* op 17, dan zou de witte *toren* op 42 gaan). W. R. op 35. Z. *T.* op 40 *schaak*. W. R. op 42 Z. *T.* op 48 *schaak*. W. R. op 49. Z. *R.* op 17. W. T. op 42, de zwarte spele nu wat hij wil, de W. T. van 51 gaat op 50 en daarna met T. van 42 op 41, waardoor de zwarte genoodzaakt wordt, om een der *torens* te nemen als wanneer de partij beslist is; kan de zwarte geenen *toren* nemen dan is het *mat*.
2. W. T. op 29.
Z. *T.* op 8 of *T.* op 40. W. T. op 41 *schaak*. Z. *R.* op 51 of 52. W. T. op 37. Z. *T.* op 8. W. T. op 39. Z. *T.* op 4 of op 52 *schaak*. W. R. op 37. Z. *T.* op 5. (zoo hij op 4 gegaan is hetwelk zijn beste *zet* was.) W. R. op 46 Z. *T.* op 6. W. R. op 55 en nu valt het spoedig in het oog dat of de *mat* moet volgen, of dat de zwarte gedwongen wordt om zijnen *toren* tegen eenen der *torens* van den witten te verruilen.
3. W. T. op 41 *schaak*.
Z. *R.* op 51 of *R.* op 52. W. R. op 36. Z. *T.* op 4 of op 40 *schaak* (bij elken anderen *zet* van den zwarten zou de witte *toren* op 49 gaan, waardoor de Z. *R.* eene rij achteruit zou worden gedrongen, zoodat hij op 59 of 60 moet gaan.) W. T. op 28 of 37. Wanneer nu de zwarte den witten

koning met *schaak* geven vervolgt, dan gaat deze naar 63, waarna hij zijnen *toren* van 31 op 55 brengt, hetwelk de *mat* of anders het verruilen van eenen *toren* ten gevolge moet hebben). W. T. op 28 of 37. Z. *T.* waar hij wil. W. T. op 49 *schaak*. Z. *R*. op 60. W. T. op 29. Z. *T.* op 4 *schaak* (zoo de Z. *T*. op 40 *schaak* geeft dan gaat de W. T. op 37). W. T. op 28. Z. *T*. op 8. W. R. op 43 *schaak*. Z. *R*. op 61. W. T. van 49 op 52. Z. *T*. op 3 *schaak*. W. R. op 44. Z *T*. op 8. W. T. op 29 *schaak*. Z. *R*. op 62. W. T. op 30 *schaak*. Z. *R*. op 61. W. T. op 53 *schaak*. Z. *R*. op 60. W. T. op 62 *mat*.

4. W. T. op 53 *schaak*.

Z. *R*. op 60 of 58 (op 59 ware het *mat*). W, T. op 47. Z. *T*. op 4 *schaak*. (speelde hij *T*. op 32 *schaak*, dan gaat de W. R. op 37. Z. *T*. op 40 *schaak*. W. R. op 46. Z. *T*. op 64 anders is het *mat*. W. R. op 54. Z. *T*. op 56 *schaak*, anders is het *mat* of hij verliest den *toren*. W. T. op 55, Z. *T*. op 64 of hij moet de *torens* verruilen, of het is *mat*. W. T. op 63 *schaak*. De zwarte moet nu den *toren* nemen, de witte *koning* herneemt den *toren* en de partij is beslist.) W. R. op 35 en de zwarte moet nu, zoo lang als hij kan *schaak* geven, anders is het *mat* met den witten *toren* op 63. (Speelde hij, in de plaats van *schaak* geven, zijnen *toren* op 60, dan gaat de W. T. van 47 op 55. Z. *T*. op 59 *schaak*. W. R. op 42. Z. *T*. op 64. W. T. op 50 *schaak*. Z. *R*. op 57 of 59. W. T. op 49 of T. van 55 op 51 *schaak*. Z. *R*. op 58 of 60. W. T. van 55 op 50 *schaak* of T. op 58 *mat*. Z. *R*. op 59. W. T. op 57 *mat*) waardoor de witte *koning* langs 44, 45 en 54 op 61 komt en de zwarte *toren* langs 4 en 5 op 6, de zwarte spele nu wat hij wil, de W. T. gaat op 63. Z.

T. weder op 6. W. T. op 62, nu moet de zwarte *toren* den witten *toren* nemen, die hernomen wordt en dan is de partij beslist, of hij moet met zijnen *toren* de rij van 6 op 62 verlaten, in welk laatste geval de W. R. op 54 gaat en de W. R. is *mat.*

5. W. T. op 55.

Z. *T.* op 32 *schaak* of *T.* op 4 *schaak*. W. R. op 57, nu kan de zwarte op 5, 6, 7 en 8 *schaak* geven, waardoor de witte *koning* langs 46, 47 en 56 op 65 komt, en dan kan de zwarte niet beter spelen dan *T.* op 3. W. T. op 57 *schaak*. Z. *T.* op 59. W. T. op 59, neemt den *toren* en de partij is beslist.

6. W. R. op 35. De zwarte kan nu op 40 en 48 *schaak* geven, waardoor de witte *koning* eerst op 46 en vervolgens op 49 komt, en dan is de beste *zet* voor den zwarten *R.* op 61 (nadat hij namelijk zijnen *toren* verzet heeft en de witte *koning* op 57 is gegaan). W. T. op 49. Z. *R.* op 62. W. T. van 55 op 50. Z. *T.* op de rij van 5 op 61. W. T. op 58 *schaak*. Z. *T.* op 61. W. T. op 61 neemt den *toren* en de partij is beslist.

Men ziet hier uit dat, hoedanig het spel ook moge staan de zwarte altijd gedwongen wordt om zijnen *toren* tegen eenen der *torens* van den witten te verruilen, of dat hij wordt *mat* gezet al ware het ook dat hij zijnen *toren* behield.

5. Koning *en* koningin, *tegen* koning, looper *en* paard.

In het werk van Koch over het schaakspel, wordt dit opgegeven als stellig *mat* te moeten worden doch, door geene voorbeelden bewezen, even zoo min als zulks door eenen anderen schrijver, over dit spel, gedaan wordt. In de meeste gevallen, wanneer er, op het einde van het spel, niet anders dan de bovengenoemde *stukken* zijn, overgebleven zal, de *positie* zoodanig zijn dat de *koningin* eenen dubbelen aanval op den *koning* en een van de twee andere *stukken*, of wel op beiden de andere *stukken* doen kan,

waardoor natuurlijk de partij beslist wordt, en gewoonlijk kan men vooronderstellen dat de *koningin* reeds genomen zijnde weder in het spel komt door eenen doorgedrongen *pion*; zoo als bijvoorbeeld de *positie* in Tabel G. N°. 8, waarbij de witte *pion*, den *voorzet* hebbende, niet verhinderd kan worden van *koningin* te halen en wanneer dan de zwarte verzuimt om zijne *stukken* bij een te brengen, of wanneer hij, met het nutteloos vervolgen van den *pion* zijnen tijd verliest dan moet hij noodwendig het spel verliezen.

Doch wanneer de zwarte na dat de witte *pion* op 13 gegaan is, met zijn *paard*, op 26, *schaak* geeft, dan gaat de witte R op 12, Z. *C.* op 36, W. P. op 5 haalt *koningin* en geeft *schaak*. Z. *R.* op 44. W. D. 23 *schaak*, Z. *F.* op 37 en dan zijn zijne *stukken* vereenigd.

En dit is mede het geval wanneer het spel aldus gespeeld wordt. W. P. op 13, Z. *R.* op 36. W. P. op 5 haalt *koningin*. Z. *F.* op 37. W. D. op 7. Z. *C.* op 35 en dan is het niet gemakkelijk om den zwarten *koning* naar de randrij te dringen, of eenen dubbelen aanval te doen, indien namelijk de vijand opmerkzaam speelt; integendeel de witte moet wel zeer voorzigtig zijn dat hij zich niet bloot stelt voor een dubbel *schaak* met het zwarte *paard*, waardoor hij de partij nog zou kunnen verliezen, en wanneer nu de zwarte een bepaald getal *zetten* vordert (zoo als in den aanvang van dit hoofdstuk op bladz. 1 gezegd is) dan zullen dezelve, zoo hij goed speelt, wel geëindigd zijn alvorens de *koning* is *mat gezet*, waardoor dan het spel *remise* moet worden. Daar ondertusschen het spel van de *koningin*, zoo onbegrijpelijk veel hulpmiddelen aanbiedt, zoo zal gewoonlijk de oplettendheid des vijands, eer er een twintig *zetten* gedaan zijn, wel beginnen te verminderen, waardoor hij eenen misslag begaat, die de winst van de partij beslist.

Behalve den algemeenen regel, dat men den *koning* naar de randrij moet dringen, moet men hier nog bij in het oog houden, dat men alvorens er aan *mat zetten* te denken is, eerst een der beide *stukken* moet trachten te veroveren, en daar men dit het gemakkelijkste kan doen, wan-

neer de *stukken* ver van elkander staan, zoo moet men den vijand door het spel, met de *koningin*, trachten te noodzaken dat hij zijnen *looper*, of zijn *paard* van zijnen *koning* verwijdere, ten einde als dan eenen dubbelen aanval te kunnen doen.

Hier uit volgt natuurlijk de regel voor den vijand, dat hij zijne *stukken*, zoo veel als mogelijk is, bij een houden moet en bovendien, met zijnen *koning*, het midden van het bord moet trachten te behouden.

Zonder medehulp van den *koning* zou de *koningin* hier weinig of niets kunnen uitrigten, en vooral dan niet wanneer de vijand voorzigtig speelt en altijd op zijne hoede is. Men beschouwe bijvoorbeeld, Tabel G. N°. 9. Hier moge de witte spelen wat hij wil, hij zal nooit kunnen verhinderen dat de zwarte *R.* op 21 of op 22 gaat en dus zich meer naar het midden geeft, waardoor het spel langer gaande kan worden gehouden en men aldus zijne operatien van nieuws af aan moet beginnen en wanneer men zich de eindeloze moeite wil geven om alle mogelijke *zetten* na te gaan en te beproeven dan zal men eindelijk zien dat de *koning* zich in eenen kleinen kring beweegt en eindelijk weder eene *positie* krijgt, die gelijk staat aan de opgegevene; maar tevens zal men ook ontdekken, dat de vijand zich aller zorgvuldigts moet wachten om eenen misslag te begaan, waardoor hij verlies ondergaat, zoodat een goed schaakspeler op zoodanig eenen misslag rekenende, waarin de vijand zoo gemakkelijk vallen kan, zich wel mag vleijen dat hij de partij eindelijk zal winnen.

Wanneer het ons gelukt is, den zwarten *koning* naar den rand te dringen en hem daar ingesloten te houden, dan kunnen wij de *mat* als zeker beschouwen, op Tabel G. N°. 10 vindt men daarvan een voorbeeld:

1. W. R. op 27.	Z. *R.* op 6.
2. W. R. op 18.	Z. *R.* op 7.
3. W. R. op 11.	Z. *F.* op 26.
4. W. D. op 30.	Z. *F.* op 5.
5. W. D. op 27.	Z. *C.* op 24.
6. W. R. op 4.	Z. *F.* op 14.

7. W. R. op 13. Z. *R*. op 15.
8. W. D. op 51 *schaak*. Z. *F*. op 23.
9. W. D. op 22 *schaak*. Z. *R*. op 16.
10. W. R. op 6. Z. *C*. op 30.
11. W. D. op 51. Z. *C*. op 24.
12. W. D. op 40. Z. *F*. op 58.
13. W. D. op 15 *schaak*. Z. *R*. op 23.
14. W. D. op 20 *schaak*. Z. *R*. op 31.
15. W. D. op 4 *schaak*. Z. *R*. op 50 of 25, (of *R*. op 38. W. D. op 2 *schaak* en neemt den *looper*,) of *R*. op 52 of 39. W. D. op 60 *schaak* en neemt den *looper*.
16. W. D. op 18 *schaak*, en moet nu den *looper* of het *paard* veroveren.

Wij hebben hier slechts eene der mogelijke *varianten* opgegeven, doch men zou er in dit spel meer dan honderd kunnen vinden, die genoegzaam allen nog spoediger de partij zouden beslissen, maar ook tevens zouden bewijzen, welk eene menigte van hulpmiddelen dit spel aanbiedt, zelfs dan wanneer men den *koning* op de randrij gebragt heeft.

De, in dit hoofdstuk opgegevene *matten* en *remises*, dient ieder schaakspeler zich wel goed in het hoofd te prenten, ten einde wanneer de partij op het laatst loopt, en er niet anders dan de opgegevene *stukken* zijn overgebleven, op de spoedigste wijze te kunnen *mat zetten* of wel de aangegevene verdedigings middelen, zooveel mogelijk, aan te wenden, door eene *positie* te nemen welke de partij *remise* zou kunnen doen worden; zoo lang als men dit niet ken, kan men geene aanspraak maken, op den naam van eenen goeden schaakspeler. Diensvolgens is het allernoodzakelijkst, om zich met deze spellen gemeenzaam te maken, niet alleen om te leeren, langs den kortsten weg, *mat* of *remise* te te maken, maar ook om te kunnen beoordeelen, zoo er behalve de opgegevene *stukken*, nog eenig ander *stuk* op het bord is overgebleven, of de plaatsing van dit *stuk* van dien aard is dat men daardoor eenig voordeel kan behalen, het zij om de partij spoediger te winnen, het zij om zich langer te kunnen verdedigen.

Bij de *positie* Tabel G. N°. 12, is het, bij voorbeeld zeer

onverschillig of op 58 een *looper* of een *paard* staat, dewijl geen van deze beide *stukken* de *mat* van den *toren* op 4 zou kunnen beletten om dat zij geen van beiden, uit hoofde van derzelver *positie* den *koning* kunnen *dekken*, hetgeen het geval toch zou zijn zoo er een *looper* op 33 of een *paard* op 11 of op 15 stond, of wanneer een van beide deze *stukken* zoodanig stond dat hetzelve bij den eersten *zet* het gevaarlijke *vak* kon bereiken, dan wäre de *mat* ook verhoed, dewijl dan de witte zijnen *toren* niet daar zou kunnen plaatsen. In beide deze gevallen zou de zwarte *koning* mogelijk nog gelegenheid kunnen vinden om het midden van het bord te winnen, waardoor dan de partij *remise* zou worden.

Op Tabel G. N°. 11 vinden wij eene zoodelinge onvermijdelijk *mat*, daar toch twee *paarden* geene *mat* kunnen zetten en de vijand bij zijnen *koning* nog eenen *pion* heeft die wanneer dezelve *koningin* haalt, de partij oogenblikkelijk ten voordeele van den zwarte zou beslissen, zoo zou men zeggen dat deze partij noodwendig *remise* moest worden doch juist de zwarte *pion*, is oorzaak dat de witte het spel wint, zoo als men uit de wijze van spelen zal kunnen zien.

1. W. C. op 36.	
Z. *P.* op 56	of Z. *R.* op 1.
2. W. C. op 19 *schaak*	» W. C. op 19.
Z. *R.* op 1	» Z. *P.* op 56.
3. W. C. op 26	» W. C. op 26.
Z. *P.* op 64 wordt *koningin*	» Z. *P.* op 64 wordt *koningin*.
4. W. C. op 11 *mat*	» W. C. op 11 *mat*.

In deze *positie* is de *pion*, die anders, vooral zoo in de nabijheid van de randrij, zoo veel voordeel zou kunnen aanbrengen, hier wezenlijk tot nadeel, dewijl het, zonder dezen *pion*, *pat* zou zijn, en dit bewijst alweder de noodzakelijkheid dat men op de plaatsing der *stukken*, derzelver middelijke en onmiddelijke werking en op de gevolgen van den *voor-* en den *nazet* moet acht geven.

Wanneer er aan de eene of aan beide zijden nog *pionnen* aanwezig zijn, welke gelegenheid zouden hebben om de randrij te bereiken, *koningin* te worden en aldus de

partij te beslissen, het zij door *mat* te zetten of door *remise* te maken, dan handele men zoo als bij het zesde hoofdstuk over de *oppositie* is gezegd en aangewezen.

Hoezeer de hier aangegevene onvermijdelijke *matten*, eigenlijk tot de einden des spels behooren, zoo hebben wij dezelven evenwel daarvan afgescheiden gehouden, dewijl, daar zij, in alle gevallen, volgens bepaalde regels gespeeld moeten worden en altijd de *mat* of *remise* ten gevolge moeten hebben, het hier meer op een goed geheugen aankomt dan wel op een goed overzigt van het schaakbord en het kiezen van de beste *zetten*. Wanneer men deze onvermijdelijke *matten* bestudeert en beöefent zal men zich zeer spoedig kunnen overtuigen wat er gespeeld moet worden om *remise* te maken, en van de andere zijde zal men eveneens weldra de beste *zetten* leeren doen om spoedig *mat* te zetten.

Ook kan men niet verwachten dat iemand, wanneer hij eene partij zoo ver gebragt heeft, dat men zien kan of dezelve met de overgeblevene *stukken* te winnen of *remise* te maken is, niet ook tevens zou kunnen zien of alsdan de *positie* zoodanig is dat de *mat* waarlijk volgen moet, of wel dat de gevolgen *pat* of *remise* zouden zijn of wel dat men gevaar zou loopen het spel geheel te verliezen.

Beschouwen wij bij voorbeeld de *positie* op Tabel G. N°. 13. Hier is het duidelijk te zien, dat wanneer de witte in de gelegenheid komt om eenen *toren* af te ruilen, de onvermijdelijke *mat* van *koning* en *koningin* tegen *koning* en *toren* daarvan het gevolg moet zijn. Hij moet aldus zijn spel zoodanig leiden dat hij deze gelegenheid verkrijgt. Wanneer hij den *voorzet* heeft is dit niet zeer moeijelijk te doen, zoo als men uit het volgende zien zal:

1. W. T. op 5.

   Z. *R.* op 64, of T op 48. W. T. op 8 als wanneer de zwarte in alle gevallen den *toren* moet verliezen. Of T. op 14 *schaak*, W. R. op 53. Z. *T.* van 60 op 12. (bij elken anderen *zet* van dezen *toren* zal men duidelijk zien dat de *mat* of het verlies van eenen *toren* onmiddellijk moet volgen)

W. T. op 8 *schaak*. Z. R. op 55. W. D. op 48 *schaak*. Z. R. op 63. W. D. op 47 *mat*. (*)

2. W. T. op 8.
Z. *T*. op 56, *schaak* of T van 60 op 12. W. D. op 19 *schaak*. Z. *R*. op 56. W. D. op 55 *mat* of *T*. op 8, neemt den *toren*. W. D. op 8 neemt den *toren* en *mat*

3. W. T. op 56, neemt den *toren*, *schaak*.
Z. *R*. op 56, neemt den *toren*.

4. W. D. op 8 *mat*.

Maar zoo de zwarte den *voorzet* heeft, dan moet hij trachten, dewijl hij toch de partij niet kan winnen, dat dezelve *pat* of *remise* wordt, en dit poogt hij te doen op de volgende wijze:

1. Z. *T*. op 14 *schaak*.
W. T. op 46. Dit is de *zet* waartoe de zwarte hem poogde te verleiden. R op 53 ware beter geweest dewijl dan de *mat* onvermijdelijk is.

2. Z. *T*. op 62 *schaak*,
W. R. op 62, neemt den *toren*.

3. Z. *T*. op 46, neemt den *toren*.
W. D. op 46, herneemt den *toren* en nu is het *pat*.

Even zoo min kan de zwarte met zijnen *toren* den witten *toren* op 26 nemen (zie Tabel G. N°. 14), dewijl het dan stellig *mat* moet worden, uithoofde dat de *pion* den *toren* herneemt en dan, door den *koning* en den *looper* van 63 ondersteund, ongehinderd *koningin* kan halen. Hij moet dus trachten om den *looper* te nemen of te verjagen, ten einde den *pion* van 55 tot *koningin* te brengen (**), als wanneer hij de partij moet winnen of ten minsten *remise* maken.

(*) Zoo de zwarte *koning*, in de plaats van op 55 te gaan, op 63 speelde, dan geeft de witte *toren* op 7 *schaak*, zwarte *koning* op 56 of 64, witte *koningin* op 8 of 48 *mat*, en zoo de zwarte zijnen *koning* wilde *dekken* door zijnen *toren* op 15 te plaatsen, dan zou de witte zijn oogmerk bereiken en den *toren* nemen.

(**) En dit is niet moeijelijk: hij speelt *T*. op 62. W. T op 27, *schaak*. Z. *R*. op 20. W. F. op 56, *schaak*. Z. *R*. op 21. W. T. op 19,

De in dit hoofdstuk, aangegevene partijen, zijn zoodanig opgezet dat bij allen van dezelven volstrekt niet minder *stukken*, dan opgegeven is, gebruikt kunnen worden om *mat* te zetten; maar wanneer men meer stukken heeft dan moet de *mat*, zoo als boven reeds gezegd is des te spoediger volgen, en dit is zoo natuurlijk dat het geen bewijs behoeft; dit is dus het geval wanneer men de meerderheid van *stukken* heeft en dus een of ander *stuk*, tegen een van gelijke waarde, van den vijand kan afruilen. Ja zelfs is het dikwerf noodig om een *stuk* van meerder waarde tegen een van minder waarde op te offeren. Bij voorbeeld, Tabel G. N°. 15 biedt ons eene *positie* aan waar dit noodig is, en thans speelt.

1. W. T. op 4 *schaak*. Z. *R*. op 43, 45, 51, of 53.
2. W. T. op 52, neemt den *looper*. Z. *R*. op 52 neemt den *toren* en nu moet de witte het spel ontegenzeggelijk winnen.

En een dergelijk spel zoude zelfs al ware de zwarte *looper* slechts een *pion*, altijd het winnen van de partij bespoedigen, want zoo lang zulk een vijandelijk *stuk*, vooral wanneer het een *paard* is, zich nog in het spel bevindt, heeft men eene dubbele oplettendheid noodig en de minste verziening kan ten gevolge hebben, dat men, door eenen dubbelen aanval, een van zijn *stukken* verliest, waardoor de partij *remise* zou kunnen worden. Men zie bij voorbeeld Tabel G. N°. 16, en men zal zeer spoedig ontdekken dat zoo wanneer de zwarte de *voorzet* heeft, de beide *torens* van den witten verloren zijn, zoo dat, indien de witte in de gelegenheid geweest is om den zwarten *looper* ten kosten van eenen *toren* te nemen, hij thans de straf van zijn verzuim moet ondergaan, hoezeer eene *positie* zooals wij opgegeven hebben, volstrekt niet dan door zeer slecht

schaak. Z. *R*. op 30. W. T. op 27, *schaak*. Z. *R*. op 39. W. T. op 35, *schaak*. Z. *R*. op 48. W. T. 43, *schaak*. Z. *R*. op 56. neemt den *looper*, of zoo de *looper* bij den voorgaanden *zet* verplaatst wordt, dan wordt hij op 63 door den *toren* genomen of de *pion* haalt op 63 *koningin*.

De Vertaler.

spelen kan ontstaan, maar bij de *positie*, die men op Tabel G. N°. 17 vindt, is dit het geval niet, en wanneer men deze *positie* nagaat, dan zal men zien dat de witte zeer gemakkelijk op het denkbeeld zou kunnen komen om het *paard* var 58 te verjagen, en daarom zijnen *toren* op 57 plaatst, doch dan verliest hij zijnen *toren* van 53, dewijl het *paard* dan op 43 *schaak* geeft. Zijn beste *zet* bij deze *positie* zou zijn, *toren* op 51, want dan is het *paard* gevangen, en het wordt, wat de zwarte ook speelt, genomen.

ACHTSTE HOOFDSTUK.

VAN DE EINDEN DER PARTIJEN.

§ 1.

Op bladz. 63 I *deel* hebben wij gezegd dat men bij het openen en bij het einde van het spel volgens algemeene regels kan spelen en dat men daaromtrent de beste *zetten* kan aangeven, en in de hoofdstukken over de *oppositie* en over de onvermijdelijke *matten* is dit breedvoerig aangetoond ten aanzien van het einde der partijen; doch buiten en behalve dezen zijn er nog eene ontelbare menigte van *positien*, welke onmisbaar aanduiden of het spel verloren of gewonnen zal worden. Wegens deze *positien* kan men evenwel geene algemeene en voldoende redenen opgeven, zij zijn slechts momentanele standen der *stukken*, waarvan een goed speler gebruik moet weten te maken, en die in den loop van eene partij dikwerf kunnen voorkomen, doch die ook even zoo spoedig verdwenen zijn, wanneer men dezelve over het hoofd ziet of wanneer men verzuimt den besten *zet* te doen. Hoe menig eene partij wordt niet verloren die gewonnen, *remise* of *pat* zou zijn geweest (*) wanneer men niet een

(*) Men moet inzonderheid acht geven op het *remise* en *pat* maken, wanneer onze overmagt of de zekerheid van de overwinning nog niet klaarblijkelijk bewezen is, vooral wanneer wij met sterke spelers te doen hebben en zelfs dan, wanneer wij niet sterker zijn dan onze tegenpartij. Wanneer de partij gevaarlijk staat kieze men de *remise*, om eene andere partij, te beginnen, steeds voor oogen houdende: *wie winnen wil verliest doorgaans.* Dikwerf is de *positie* van de partij, zoodanig dat, wanneer men afziet om dezelve *remise* te houden, daardoor een voordeel voor ons verloren gaat al ware het slechts het verlies van een *tempo* en daardoor kan veeltijds een spel verloren worden. Het is dus altijd beter, *remise* dan verloren.

of ander gunstig oogenblik had verloren laten gaan. Het gebruik maken van zulke gunstige oogenblikken karakteriseert den goeden speler. Het gebeurt niet zelden dat zij zich reeds in het begin van de partij opdoen, en men doet wel wanneer men bij elken *zet* nagaat of er geen goed gebruik van dezen of geenen *zet* des vijands te maken zou zijn.

Dikwerf is zulk een gunstig oogenblik het gevolg van het opofferen van eenige *stukken*; wanneer men dus daar toe eene mogelijkheid ziet, vervolge men het plan hetwelk zoodanig eene *positie* zou kunnen daarstellen en men zie eerst dan daarvan af, wanneer men onoverkomelijke zwarigheden ontmoet of wanneer men, na eenige *zetten*, zijne berekeningen niet meer duidelijk voor den geest kan brengen en de *positie*, die daar uit ontstaan moet, niet meer in zijne verbeelding kan zien.

Het is niet mogelijk, zooals wij reeds gezegd hebben, daaromtrent regelen voor te schrijven, want alles hangt hier van de bekwaamheid des spelers af, dewijl dikwerf eerst bij den tienden of twaalfden *zet* de *mat* volgt en veeltijds genoegzaam alle *stukken* moeten worden opgeofferd om het voorgestelde doel te bereiken. Milioenen milioenen malen kunnen er onderscheidene *positien* voorkomen, maar voornamelijk moet men er op letten of de plaats hebbende *positie* aanleiding tot zoodanig iets kan geven en of de vijandelijke *koning* meer of min ingesloten is, het zij door zijne eigene of door onze *stukken* en of wij onze aanvallen met vrucht kunnen ondernemen en door het bijbrengen van andere *stukken* kunnen ondersteunen. Door voorbeelden daarvan kan men dien aangaande een juist begrip krijgen en het is niet alleen onderhoudende maar zelfs leerzaam, zoodanige opgegeven einden van het spel op te lossen, daardoor leert men volkomen bevroeden welke oneindige hulpmiddelen, zelfs in de hagchelijkste *positien*, dikwerf te baat kunnen worden genomen; men kan daar door zien hoe dikwerf een *stuk* van minder waarde, door deszelfs *positie* en door goed spelen, de overwinning kan beslissen, hoe dikwerf groote opofferingen eene partij kunnen doen winnen,

zij bewijzen de noodzakelijkheid van wel in het oog te houden en zich in de gedachte te prenten hetgeen in het derde vierde en zesde hoofdstuk gezegd en aangewezen is. De auteurs van schaakkundige werken hebben ook over het algemeen eenige van zoodanige *positien* opgegeven ten einde de lezer dezelve zou kunnen bestuderen en daardoor zal men ook een beter overzigt op het het schaakbord krijgen en de gevolgen van zijne *zetten* beter leeren berekenen. Wie derhalve een wezenlijk nut van dergelijke *positien* trekken wil, die bestudere de tabelen welke in dit hoofdstuk zullen worden opgegeven, en beproeve zonder daarbij te lezen wat er van gezegd is, de beste *zetten* zoowel tot den aanval als ter verdediging te vinden; kan hij dit echter, na zich alle moeite gegeven te hebben, niet vinden, wel nu, dan zie hij den eersten *zet*, dien hij doen moet, in het boek na en poge dan den tweeden te vinden en zoo vervolgens.

Het is niet te ontkennen dat het voor elken speler streelend moet zijn, wanneer hij op een onverwachte en tevens roemrijke wijze eene partij kan winnen. Wanneer het spel voor beide de partijen gelijk staat, ja zelfs voordeliger voor den vijand dan wel voor ons, dan ziet de vijand niet dat zijn einde zoo nabij is, en hij denkt er alleen aan, om door een voorzigtig spel en door doelmatige *zetten* zijn voordeel te behouden, of voordeel te verkrijgen, ten einde na eenige *zetten*, eenen *pion* tot *koningin* te brengen en op deze, of op eene andere, wijze de partij te winnen, doch nu vallen wij hem op het onverwachtste aan, wij laten hem eenige *stukken* van ons nemen, en op eenmaal ontdekt hij dat hij de *mat* niet meer kan ontwijken. Maar hoe streelend dit denkbeeld, hoe verleidelijk zulk eene overwinning ook zijn moge, men late zich evenwel daardoor niet wegslepen, zoo men niet volkomen zeker is dat ons plan goed en van een gewenscht gevolg zal zijn, en daartoe is het noodig dat men niet alleen zijne *zetten* vooraf berekene maar dat men ook beoordeele welke de *zetten* zijn die de vijand zou kunnen doen. Dikwerf wordt men verblind door de hoop om den vijand *mat* te zetten, men ziet dan wel dat zoo men den vijandelijken *koning* naar een zeker *vak* kan dringen de par-

tij voor hem, verloren moet zijn, doch men ziet niet welke middelen den vijand nog kunnen dienen om ons plan te verijdelen of zelfs onze *zetten* tot ons eigen nadeel te doen uitloopen en dan ontdekt men, veeltijds te laat, dat men nuttelooze opofferingen heeft gedaan en dat men het spel zal moeten verliezen. Dit ontstaat ook daardoor dat men zich het beeld des spels, tot aan het einde toe, niet volkome voor den geest kan halen, wij zien een gedeelte daarvan dat zich voordeelig voor ons oog opdoet, wij vleijen ons dat het gedeelte dat wij nog niet zien kunnen, ons even voordeelig zal toelagchen en wij storten ons onvoorzigtig in het verderf en dit zijn de natuurlijke gevolgen wanneer men meer wil ondernemen dan onze krachten toelaten.

Wij laten hier, voor onze lezers, een menigte einden van het spel volgen waarvan de oplossing hun voorzeker eene aangename tijdkorting zal verschaffen. (*) Velen zijn van dien aard dat het doen van den beslissende *zet* alleen dienen moet om te verhoeden dat men de partij niet verlieze, en bij andere zal men veelligt ook nog vinden dat men meer dan eenen *zet* zou kunnen aanwenden, om het spel eindelijk te winnen, maar men zal uit allen zien dat er één oogenblik is waarin men eenen beslissenden *zet* kan doen, die men zich ten nutte moet maken. Vele van deze einden des spels zijn door den loop van eene gespeelde partij ontstaan, en wegens derzelver aanmerkenswaardigheid opgeteekend, anderen zijn veelligt door het vernuft van goede schaakspelers uitgedacht en dezen kan men spoedig ontdekken door de ongewone *positie* der *stukken*, die niet dan zeer zelden, door een gewoon spel ontstaan kan.. De eerste verdienen inzonderheid een buitengewone studie, want men kan dikwerf in het geval komen, dat zoodanig eene *positie* ontstaat of ten minste eene dergelijke, die dezelfde gevolgen moet hebben. Anderen weder, namelijk die welke eene meer wezenlijke kunde vereischen en waarbij bijzondere voorwaarden bepaald zijn, verdienen dezelfde op-

(*) Hoe meer men deze einden van het spel bestudeert, hoe meer men de fijnheid van de meeste *zetten* zal ontdekken, en zoo men die, zonder behulp van het boek kan vinden, kan men zeer zeker daardoor een streelend zelfgenoegen smaken.

merkzaamheid tot oefening van het vernuft. Wie dus eenige vordering in het schaakspelen wil maken, die poge niet alleen in het naspelen, van deze einden des spels, zich te oefenen, maar wanneer hem onder het spelen van eene partij *positien* voorkomen, welke hij meent dat aanleiding geven om op eene dergelijke wijze gespeeld te worden dan teekene hij dezelve op, én trachtte daarna te onderzoeken of de mogelijkheid wezenlijk bestaat om met vrucht iets van dien aard te kunnen ondernemen. Zoodanig eene studie is allerleerzaamst, want daardoor wordt een goed overzigt op het schaakbord geboren en daardoor leert men beter de kracht en de werking der *stukken* kennen, vooral wanneer men in eenen ongunstigen toestand is. Onder het spelen kan men zich dikwerf den noodigen tijd niet geven om lang genoeg daarover na te denken, doch de wezenlijke beminnaar van het schaakspel zal zich gaarne de moeite getroosten om daarna alles te onderzoeken en te bestuderen, als wanneer hij niet zelden het loon van zijnen arbeid, in het goed slagen van derzelven zal vinden.

Het is ondertusschen niet genoeg de aangegevene einden van het spel op te lossen, maar wanneer men deze oplossing gevonden en in het boek nagezien heeft, dan is het, voor hem die het spel in den grond wil leeren kennen, ook nog allerleerzaamst, wanneer hij onderzoekt waarom er juist zoo en niet anders gespeeld moet worden. Somwijlen schijnt het als of er een overtollige *zet* gedaan wordt en dat men zijn doel spoediger zou hebben kunnen bereiken, dit moet men onderzoeken en men zal zijn moeite beloond vinden. Even zoo ware het niet onmogelijk, dat de partij ook nog langs eenen anderen weg, veelligt wel niet zoo spoedig, maar ook onmisbaar gewonnen kon worden en dit te onderzoeken is nuttig en leerzaam.

Voornamelijk raden wij den schaakspeler aan, wanneer hij deze einden van het spel heeft onderzocht, en na dat hij zich overtuigd heeft dat zij altijd gewonnen moeteu worden, om dan het spel van de verliezende partij naauwkeurig na te gaan ten einde te onderzoeken, of er niet nog iets te vinden zou zijn dat hem zou kunnen redden, en hoezeer dit

waarschijnlijk het geval niet zal zijn in de door ons, en in andere boeken, opgegevene *positien* zoo is het evenwel daarom niet onmogelijk, dewijl zelfs de grootste schaakspeler wel eens in zijne berekeningen zou hebben kunnen dwalen, hetgeen wij reeds bewezen vinden daarin dat sommige auteurs de misstellingen van anderen verbetert hebben, en dit kan voornamelijk zeer gemakkelijk het geval zijn ten aanzien van partijen die men gespeeld en verloren heeft.

Wanneer men onzen gegeven raad opvolgt en nu en dan de belangrijkste en merkwaardigste partijen opteekent, dan zal men dikwerf, wanneer men die naspeelt, ontdekken dat er *zetten* te doen geweest waren waardoor de partij *remise* of *pat* en somwijlen ook wel gewonnen zou zijn geweest, hoezeer men spelende dezelve verloren heeft.

De oogenblikken waarin men zou kunnen nagaan of er mogelijkheid bestaat om eene partij te winnen, dat wil zeggen: of de *positie* zoodanig is dat de vijand zich moet laten *mat* zetten, zijn voornamelijk de volgenden:

1°. Wanneer ons spel zoodanig staat dat men door voortdurende aanvallen de partij kan winnen, namelijk wanneer wij zien dat er niets is dat ons van de *mat* kan redden dan doelmatige aanvallen op den vijandelijken *koning* om dezelve terug te dringen in eene *positie*, al is het dan ook met opoffering van een of meer *stukken*, waar wij hem kunnen insluiten en *mat* zetten. Zonder dit moet men toch de partij verliezen en men moet dus alles aanwenden en beproeven of de vijand zich ook hier of daar zal bloot geven ten einde daarvan, met vrucht gebruik te maken.

2° Wanneer de vijandelijken *koning* tusschen eenige *stukken* is ingesloten, en eenige van onze *stukken* denzelven met eenen middelijken aanval bedreigen. Bij zoodanige *positien* heeft dikwerf het geval plaats dat men door *schaak* geven en door het *demaskeren* van zijne *stukken* de overwinning kan behalen. Door het *schaak* geven en door het laten nemen van eenige onzer *stukken*, verhindert men den vijandelijken *koning* in zijnen aftogt als wanneer somwijlen een enkel *stuk* genoegzaam is, om hem *mat* te zetten.

3°. Wanneer men ziet dat de vijand, door een onophoudelijk *schaak* geven, naar eene randrij gedreven kan worden, waar hij ingesloten zal worden en wanneer wij eenigen van onze *stukken*, tot een voortdurend *schaak* geven, kunnen aanwenden.

4°. Wanneer een levendige aanval, des vijands, op onzen *koning*, den zijnen ontbloot en van verdediging verstoken heeft. Dikwijls kan men dan met eenen daartoe geschikten *officier*, in eenen oogenblik waarin de vijand ons geene *schaak* kan geven, eenen wederkeerigen aanval, op onze beurt, ondernemen en hem op een *vak* drijven waar hij *mat* moet worden.

5°. Wanneer eene groote overmagt des vijands ons, zelfs bij de beste verdediging geene hoop meer overlaat om de partij te winnen; dan is het voornamelijk onze zaak om naauwkeurig te onderzoeken of er geene mogelijkheid bestaat om, door eenen onverwachten en krachtigen aanval, den vijandelijken *koning* in het gedrang te brengen, waartoe de vijand ons dikwijls zelf de gelegenheid geeft, wanneer hij, op zijne overmagt steunende, niet genoeg op zijne verdediging denkt en te onvoorzigtig zijnen aanval heeft voortgezet.

Zooals wij boven reeds gezegd hebben: zulke oogenblikken waarin wij, door goed spelen, de partij in eenige weinige *zetten*, te onzen voordeele, kunnen beslissen, doen zich somwijlen meer dan eene maal in den loop van een spel voor, zonder dat men dezelve opmerkt, en wel voornamelijk daarom, dewijl elk schaakspeler zich een plan heeft gevormd en doorgaans alleen daarop bedacht is. Het is derhalve raadzaam dat men somwijlen, met terzijdestelling van zijn plan, het spel naauwkeurig overziet en gadeslaat, of er ook mogelijkheid is om een *coup de main*, met een goed gevolg, te ondernemen, doch men wachtte zich wel dezelve te beginnen wanneer men niet ten volle overtuigd is dat men zal slagen en wanneer men zich de *mat* niet duidelijk voor den geest kan brengen, zoo als die, na het doen van eenige *zetten*, zal moeten plaats hebben, anders is het te veel gewaagd, en dan moet men terstond van el-

ken verassenden aanval afzien en tot zijn eerste plan terug keeren.

Alle schaakspelers en voornamelijk den eerstbeginnenden, die niet zeker van hun spel zijn, moeten wij, bij deze gelegenheid, den raad geven, om, wanneer zij zien dat hunne partij waarschijnlijk gewonnen zal zijn, zoo spoedig mogelijk alle vijandelijke *stukken* die hinderlijk zouden kunnen wezen, weg tenemen, ook met opoffering van hunne eigene *stukken*, ten einde het spel in de cathegorie der onvermijdelijke *matten* te brengen Al te veelvuldig gebeurt het, dat men het der moeite niet waardig acht om eenen *pion* of een verwijderd staande *stuk* weg te nemen, en zich alleen bezig houdt met het vervolgen van den vijandelijken *koning* als wanneer men, op het onverwachtst, door zulk een *stuk* of *pion* eene onaangename teleurstelling ontmoet. Al is het ook dat een sterker speler het onnoodig mogt houden om zoodanig een *stuk* te nemen, dewijl dit, in zijne oogen tijdverlies zou zijn en de *mat* zou vertragen, dan store men zich daaraan niet; het hoofddoel moet toch altijd zijn om het spel niet te verliezen en daarna, om zoo mogelijk den vijand te overwinnen. Van het eerste kan men stellig verzekerd zijn als de vijand geene magt meer heeft om ons te benadeelen, dat wil zeggen wanneer hij geene genoegzame *stukken* heeft om *mat* te *zetten*, en van het laatste kan men zich eerst dan verzekerd houden wanneer men den vijand zijne *stukken* ontnomen heeft en nog genoeg magts heeft overgehouden om hem *mat* te zetten. Beide deze gevallen kan men doorgaans berekenen naar mate van het getal der *stukken* die zich nog op het schaakbord bevinden, want een alleen overgebleven *koning* kan ons, al werd hij ook door de hand van eenen Philidor bestuurd, geen nadeel doen, en daarentegen zijn wij van onze overwinning zeker, wanneer wij dezen alleenstaanden *koning* met eenen *toren* of eene *koningin* op het lijf vallen, waar bij wij dan geene vrees behoeven te koesteren dat wij ons voor een *coup de main* zullen bloot geven.

Wanneer men dus niet geheel en al zeker is dat een overgebleven vijandelijk *stuk* ons geen het minste nadeel

zal kunnen doen en wanneer men dus de minste waarschijnlijkheid vooronderstelt dat dit *stuk* ons hinderlijk zal zijn, dan moet men dit *stuk* nemen, want het hoofddoel moet voor alles gaan en het zou dwaasheid zijn wanneer men uit eene ijdele zucht om de partij een paar *zetten* vroeger te winnen zich zelven in gevaar stelde om *remise* te moeten maken of misschien wel het spel te verliezen.

Op welk eene wijze men de overwinning behaalt is onverschillig, de hoofdzaak is altijd te overwinnen of ten minste dat men niet overwonnen worde; het niet uit het oog verliezen van dezen grondregel is niet genoeg aan te bevelen, dewijl het dikwerf genoeg gebeurt dat een eerstbeginnende, ja zelf een goed speler, zich door zijnen ijver laat verleiden en niet genoeg alles overdenkt en men ook wel eens eene te vergedrevene kieschheid, die, in het wezen van de zaak, niets anders dan trotschheid is, wil ontwikkelen door te zeggen: men moet den vijand al zijne *stukken* niet ontnemen; de voornaamste *officieren* moet men niet veroveren; zonder de *koningin* en zonder de *torens* wordt het spel vervelende; den *koning* geheel en al te depouileren doet geen goed speler, en eenen gedepouilleerden *koning mat* te zetten geeft geene eer en dergelijke meer, doch dit alles zijn valsche begrippen. Men moet zich alle mogelijke zekerheid verschaffen, zich waarborgen tegen het verlies van de partij en zich daarentegen wegens de overwinning trachten te verzekeren. Te veel is immers, in dit geval beter dan te weinig? dezelfde spelers die mij zullen berispen, als ik eene partij van hen win, wegens het nemen van een of ander *stuk* en daarbij aanvoeren dat dit rooven en plunderen is, en dat geen goed schaakspeler zoo handelt, zullen, wanneer ik aan deze hunne taal gehoor geef en de volgende partij verlies, of een goed spel *remise* moet geven, zeer koelbloedig zeggen: maar waarom hebt gij mijn *paard* of mijnen *looper* niet genomen?

Het is waar een sterk schaakspeler, die zeker is van zijne berekeningen zal zich niet ophouden met *stukken* te nemen welke hij weet dat hem geen nadeel kunnen doen. Het dreigende gevaar, dat een minder bekwaam speler eerst

moet afwenden, acht hij niet, want hij heeft zeer goed berekend, dat dit gevaar hem niet bereiken kan voor dat hij den vijand heeft *mat* gezet, hetgeen hij voorziet dat gebeuren zal, slechts eenen *zet* vroeger dan die des vijands, die hem de partij zou konnen doen verliezen. Hij doet evenwel niets meer dan het geen wij reeds gezegd hebben, namelijk: zijn welberekend plan uitvoeren. Wanneer hij slechts eenigzins twijfelde of onzeker ware wegens het bereiken van zijn doel, of vreesde hij dat een of ander vijandelijk *stuk* hem hinderlijk zou kunnen zijn, dan zou hij voorzeker zulk een *stuk* eerst weg nemen. Het onderscheid ligt alleen daar in dat de eene somtijds tien of meer *zetten* vooruit kan zien welke de gevolgen van zijn spel zullen zijn, terwijl een ander zich naauwelijks zes *zetten* vooruit het spel voor den geest kan brengen er weder anderen slechts twee of drie *zetten*, de boven aangehaalde grondregelen blijven toch altijd dezelfden, namelijk: de onmogelijkheid voor den vijand om ons te benadeelen, en de genoegzame magt voor ons om hem te overwinnen; alleen met dit onderscheid, dat in de onvermijdelijke *matten* het aantal en de waarde der *stukken* in het oog moet worden gehouden, en waarbij de *positie* dier *stukken* mede wel degelijk in aanmerking moet worden genomen.

Wijders moeten wij iedereen, die liehebberij in het schaakspel heeft, nog aanraden om alle partijen, die hij speelt, tot aan het einde toe, uit te spelen en zich *mat* te laten zetten. Men zal daaruit zeer spoedig ontwaren of de tegenpartij de onvermijdelijke *matten* goed kent, voornamelijk de moeijelijke zoo als die met den *looper* en het *paard* en die van de *koningin* tegen eenen *toren* of tegen *paard* en *looper*; wanneer hij nu ziet dat de vijand niet zeker van zijn spel is, dan kan hij bij eene volgende partij, wanneer de *positie* aanleiding daartoe geeft, gebruik maken, van het regt om een bepaald getal *zetten* te vorderen, en daardoor menig eene partij onbeslist maken. Wanneer er, op het einde van het spel, nog eenige *stukken* van wederzijden op het bord staan, geve men nooit de partij op, al is het ook dat men weinig of geene hoop op dezelve

kan koesteren, want het is immers mogelijk dat de vijand eenen misslag begaat, dat hij zich verziet of dat hij zich hier of daar bloot geeft, waardoor wij de partij te onzen voordeele kunnen doen wenden? al ware het ook dat de vijand ons klaarblijkelijk bewees dat hij ons in drie, vier of meer *zetten* zou *mat* zetten, dan nog spele men de partij uit en men geve het spel eerst dan verloren wanneer onze *koning* werkelijk is *mat gezet.*

Bij het schaakspelen gaat het als bij alle andere menschelijke bezigheden en verrigtingen, men speelt den eenen dag ongelijk beter dan den anderen; dit hangt dikwijls af van een luim, van omstandigheden die onze gedachten bezig houden en dergelijken en dit kan immers ook bij onze tegenpartij het geval zijn? wie verzekerd ons dat zijne berekeningen goed zijn? en waarom zouden wij dan de partij verloren geven? Integendeel, men verdedige zich zoo lang als men kan, men poge eenen uitweg voor zijnen *koning* te vinden, en vindt men dien, dan is men gered. Dit gebeurt niet zelden; men spele dus voort, al ware het alleen om daardoor te leeren, om zijn geduld te oefenen en om zich de beste wijze van verdedigen in het hoofd te prenten.

Wanneer men de navolgende einden van het spel bestudeert dan neme men eerst die welke in weinige *zetten* eindigen en vervolgens van moeijelijker tot moeijelijker; verscheidene van dezelven kunnen, al naar mate dat de tegenpartij speelt, op onderscheidene wijze en door middel van meerdere of mindere *zetten* gewonnen worden, zooals men boven elke figuur op de Tabel zal vinden aangewezen. Om dit te vinden dient men het spel van de tegenpartij naauwkeurig nategaan ten einde de beste verdediging tegen dezelven te vinden, en daardoor heeft men bovendien nog het voordeel dat men zijn spel goed leert verdedigen; want hetgeen men zelfs uitvindt, blijft altijd veel langer in het geheugen dan hetgeen men uit boeken leert.

Vindt men, onder het schaakspelen, dergelijke einden van het spel uitvoerlijk, dan zal de ijverige schaakbeminnaar niet verzuimen om deze *positien* op te tekenen om daardoor

de verzameling van einden van het spel te vermeerderen, zoo veel voor zijne eigene liefhebberij als ten nutte van anderen.

Op de tabellen vindt men het *vak* gemerkt waarop het *stuk*, dat de *mat* moet geven, zich plaatsen zal, hoezeer het genoegzaam bij alle deze einden van het spel, indien de vijand zich niet goed verdedigt en niet altijd de beste zetten doet, veel spoediger *mat* kan worden zooals men uit de bijgevoegde veranderingen zal kunnen zien.

§ 2

Einden van het spel, waarbij een pion, mat *zet.*

N°. 1. Zie Tabel G. N°. 18, de witte heeft den *zet.*

NB. het *paard* van 12 zou ook op 44 kunnen staan.

1. W. C. van 36 op 50, neemt *P*, *schaak*.
   Z. *T*. op 50, neemt het *paard* of *P*. van 21 op 30 neemt het *paard*.
2. W. F. op 29, *schaak* » dezelfde *zet*.
   Z. *T*. op 29, neemt den *pion* » *R*. op 21.
3. W. P. op 29, neemt den *toren mat* » C. op 27 *mat*.

Het zelfde spel, wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *T*. op 12, neemt het *paard*, *schaak*. Indien het *paard* van 12 op 44 staat dan is het oogenblikkelijk *mat*, door den *toren* op 6 te brengen.
   W. R. op 5, of R op 3. Z. *C*. op 18 *schaak*. W. R. op 2. Z *T*. op 10 *mat*.
2. Z. *T*. op 10, *schaak*.
   W. C. op 19, neemt den *looper*. Speelde hij R. op 4 dan was het *mat* met T op 2, en speelde hij R op 6, dan zou de zwarte *T*. den *looper* op 30 nemen om daarna zijne *toren* op 54 te brengen en den *pion* op 38 te nemen, waardoor de zwarte *P* van 30 vrij wordt en *koningin* kan gaan halen.
3. Z. *T*. op 50, neemt den *looper*.
   W. C. op 29, of C. op 36. Z. *C*. op 38 neemt den *pion* en moet nu de partij stellig winnen (of zoo het witte *paard* op 4 gaat dan speelt de zwarte zij-

nen *T.* op 2. W. R. op 6 of 14. *Z. T.* op 4, neemt het *paard* en moet nu ongetwijfeld de partij winnen.) Ook zou de witte zijn *paard* op 9 kunnen spelen. *Z. T.* op 2 *schaak*. W. R. op 14. Z. *T.* op 10 *schaak*, neemt het *paard* en is nu meester van de partij. Speelde de witte zijn *paard* op 25, dan zou de Z. *T.* op 34 gaan. W. R. op 6 of 14. Z. *C.* op 38 neemt den *pion* en wint de partij.

4. Z. *T.* op 10.
W. C. op 35 *schaak* of C. op 44 om 38 te *dekken*. Z. *C.* op 22 *schaak*. W. R. op 6. Z. *C.* op 12 *schaak*. W. R. op 5, (of R op 14 of 15. *Z. C.* op 27 of 29 *schaak* met den *toren*, neemt het *paard* en wint de partij.) Z. *P.* op 29 de witte moet dezen *pion* nemen, welke door het zwarte *paard* hernomen wordt en dan is de partij volledig beslist.

Of W. C. op 23. Z. *T.* op 15, de witte moet nu zijn *paard* verzetten en verliest zijne *pion* van 38, door het zwarte *paard* en de partij is beslist.

5. Z. *R.* op 27.
W. C. moet zich hier of daar redden, om het even waarzoo, het zwarte *paard* neemt altijd den *pion* op 38 en de partij is verloren, ging evenwel het witte *paard* op 25 dan zou de zwarte *toren* eerst op 2 *schaak* geven.

N°. 2. Zie Tabel G N°. 19. de witte heeft den *zet*.

1. W. F. op 18 *schaak*.
Z. *R.* op 18 neemt den *looper* of R op 1.
2. W. P. op 3 wordt C *schaak* » P op 3 wordt T. *mt.*
Z. *R.* op 25.
3. W. P. op 34 *mat*.

Zoo de witte bij den eersten *zet*, met zijnen *pion* van 11 op 3 *koningin* haalde, hetgeen de meeste spelers zouden doen, wanneer zij niet alles naauwkeurig overwo-

gen en alleen slechts dachten aan de versterking van hun spel, dan zou de zwarte *looper* op 19 gaan, waardoor zijn spel zeer veel zou verbeteren en waardoor de partij waarschijnlijk *remise* zou worden, ten minste nog zeer lang zou duren. En wanneer de witte, bij den tweeden *zet* in de plaats van een *paard* eene *koningin* name, dan zou de zwarte *looper* even eens op 19 gaan en daarna zou hij op 25 met zijne *koningin schaak* kunnen geven waardoor de partij denkelijk weder op *remise* zou uitloopen.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *F.* op 12
   W. F. op 54.
2. Z. *D.* op 21, om den *looper* te ondersteunen, wanneer deze den witten *pion*, zoo die *koningin* wil halen name.
   W. F. op 27, *schaak.*
3. Z. *P.* op 18, *dekt* de *schaak.*
   W. F. op 34.
4. Z. *R.* op 10, om daardoor zijne *koningin* af te lossen, welke nu aanvallender wijze kan gaan handelen en nu kan hij, zoo hij voorzigtig speelt, met zijne *koningin* en beide zijne *pionnen*, den witten dwingen om zijnen *looper* en *pion* van 50, tegen de twee zwarten *pionnen* te verruilen, waardoor dan het spel in de klasse van die der onvermijdelijke *matten* overgaat namelijk.

N°. 3. Zie Tabel G. N°. 20. de witte heeft de *zet*

1. W. C. op 13, *schaak.* Indien hij, bij den eersten *zet* met zijnen *looper* op 37 *schaak* gave, dan zou het zwarte *paard* dien *looper* nemen en daarna zou de zwarte *toren*, den witten, als die op 27 komt veroveren en dan zou de *pion* geene *mat* kunnen zetten, een bewijs hoe noodzakelijk het is op de middelijke werking der *stukken* acht te geven, want oppervlakkig beschouwd zou dit op het zelfde uitkomen.
   Z. *F.* op 13, neemt het *paard.*

2. W. T. op 27, *schaak.*
Z. *F.* op 27, neemt den *toren.*
3. W. F. op 37, *schaak.*
Z. *C.* op 37, neemt den *looper* of C. op 28 *dekt* den *koning.*
4. W. P. op 28 *mat.* » F. op 28, neemt het *paard* en *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan de *zet* is.

1. Z. *P.* op 61, wordt *koningin* en geeft *schaak.*
W. R. op 14 of 22.
2. Z. *T.* op 51, neemt den *looper* en nu zal het hem niet moeijelijk vallen om *stukken* tegen elkander te verruilen, tot dat de vijand genoeg verzwakt is om hem *mat* te zetten.

N°. 4. Zie Tabel G. N°. 21 de witte heeft den *zet* zoo de zwarte aan de *zet* ware, dan zou het oogenblikkelijk *mat* zijn met *D* op 62.

1. W. T. op 31 *schaak.*
Z. *R.* op 31 neemt den *toren.* of *R.* op 24.
2. W. C. op 14 *schaak* » C. op 14 *mat.*
Z. *R.* op 32 » *R.* op 39.
3. W. C. op 22 *mat* » C. op 22 *mat.*

N°. 5. Zie Tabel G. N°. 22. de witte heeft den *zet.*

1. W. P. op 9.
Z. *T.* op 30 *schaak.* of *R.* op 10. W. T. op 11 *schaak*, Z. *R.* op 1. W. R. op 17, Z. *T.* op 2 (anders is het oogenblikkelijk *mat*, met P. op 10. Of T. op 3, indien de zwarte *toren* zich op 22 plaatste.) W. T. op 3, zwarte wat hij wil, W. P. op 10 *mat.*
Of *T* op 3. W. T. op 3 neemt den *toren*, *schaak* Z. *R.* op 10. W. P. op 1 wordt D. *mat.*
of *T.* op 4. W. R. op 17. *Z. T.* op 2. W. T. op 3, zwarte spele wat hij wil. W. P. op 10 *mat.*
Of *T.* op 14, 22, 38, 46, 54 of 62. W. T. op 3 *schaak.* Z. *R.* op 10. W. P. op 1 wordt D. *mat.*

Of *T*. op 2. W. R. op 17. Z. *T*. op 10. W. T. op 3 *schaak*. Z. *T*. op 2. W. P. op 10 *mat*.

Of *P*. op 47. W. R. op 17. Z. *T*. op 2 (anders is het *mat* met den P. op 10 of T. op 3.) W. T, op 3 de zwarte wat hij wil, W. P. op 10 *mat*.

Of *P*. op 56. W. R. op 17. Z. *T*. op 2 anders is het *mat*. W. T. op 3 en vervolgens P. op 10, *mat*.

2. W. R. op 17.
   Z. *T*. op 25, anders is het terstond *mat* met P. op 10 of T. op 3.

3. W. R. op 25 neemt den *toren*.
   Z. *R*. op 10, of anders eenen van de *P*. op 47 of 56. W. *R*. op 17. zwarte wat hij wil. W. P. op 10 *mat*.

4. W. T. op 11 *schaak*.
   Z. *R*. op 1.

5. W. R. op 17.
   Z. wat hij wil.

6. W. T. op 3, of P. op 10 *mat*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *T* op 30 *schaak*; zoo hij geene *schaak* geeft en met zijnen *toren* de rij van 1 op 8 verlaat, dan is het oogenblikkelijk *mat*, met den *toren* op 3. Speelt hij zijnen *koning* op 2, dan geeft de witte P. op 9 *schaak*. Z. *R*. op 1 of 10, waardoor hetzelfde spel ontstaat dat wij hier boven hebben aangetoond. Zoo de zwarte *toren* op 4, 5, 7 of 8 gaat, dan gaat de witte *pien* op 9, en dan ontsaat hetzelfde spel dat wij hierboven hebben aangetoond. Ook ditzelfde heeft plaats, wanneer hij *P*. op 47 speelt, gaat hij met *P*. op 56, dan gaat de witte P. op 9, nu moet de zwarte *R*. op 10 gaan, want, anders gaat de witte R. op 17 en dan moet de *mat*, op boven aangetoonde wijze, volgen. W. T. op 11 *schaak* Z. *R*. op 1. W. T. op 16, waardoor de zwarte genoodzaakt wordt om met *P*. op 47, zijnen *P*. op 56 te *dekken*, want zoo hij dit deed met *T*. op 54

dan zou de witte T. op 8 *schaak* geven en vervolgens met P. op 1 *koningin* halen. De witte wint dus tijd om met zijnen R. op 17 te gaan en het spel, zoo als boven bewezen is te eindigen.

W. R. op 33 of 34.

2. Z. *R.* op 2 of *T.* op 38 *schaak.* (Bij elken andere *zet* zou de witte T. op 3 *mat* zetten. Doch zoo de zwarte *T.* weder op 6 gaat, dan gaat de witte R. weder op 25 en zoo doende zou de partij *remise* worden.) W. *R.* op 25. Z. *T.* op 30 *schaak.* (hij moet *schaak* geven of op 6 terug gaan, waardoor hij een *tempo* verliest.) W. R. op 33 of 34 en op deze wijze blijft het ook *remise.* De witte R. is verpligt om bij zijne *pionnen* te blijven, want anders zou hij tot op 58 terug gedreven kunnen worden en dan te veel tijds noodig hebben om weder op zijn voorig standpunt te komen.

Uit dit alles wordt duidelijk bewezen, dat de zwarte den *voorzet* hebbende, het niet verder dan *remise* kan brengen, en wel omdat zijn eene *pion* op 39 staat. Stond deze op 47 dan zou hij, den *voorzet* hebbende de partij kunnen winnen. Het onderzoek daarvan laten wij aan den lezer over.

W. P. op 9, *schaak.*

3. Z. *R.* op 10, zoo hij op 1 ging dan W. T. op 3 *schaak*, Z. *R.* op 10. W. P. op 1 wordt D. *mat.*

W. T. op 11 *schaak.*

4. Z. *R.* op 1 of *R.* op 18 neemt den *pion.*

W. T. op 3 *schaak* » P. op 1 wordt D.

5. Z. *R.* op 10 » *R.* op 11 neemt den T.

W. P. op 1 wordt D. » D. op 37 en kan nu de *pionnen* veroveren; in beide gevallen wint de witte de partij.

N°. 6. Zie Tabel G. N°. 23, de witte heeft den *zet.* Zoo de zwarte aan de *zet* ware zou het terstond *mat* zijn met *pion* op 64, wordt *toren* of *koningin* op 60.

1. W. T. op 4, *schaak.*	Z. *R.* op 10.
2. W. C. op 20, *schaak.*	Z. *R.* op 17.
3. W. D. op 33, *schaak.*	Z. *C.* van 42 op 25.
4. W. D. op 26, *schaak.*	Z. *C.* van 11 op 26, neemt de *koningin.*
5. W. P. op 26 ueemt het *paard mat.*	

N°. 7. Zie tabel G. N°. 24, de witte heeft den *zet.* Zoo de zwarte aan den *zet* ware dan zou het terstond *mat* zijn door *koningin* op 55.

1. W. C. op 19 *schaak.*		
Z. *R.* op 11.	of *R.* op 10.	of *T.* op 29
2. W. D. op 9. *sch.*	« D. op 9. *sch.*	« D. op 1. *sch.*
Z. *T.* op 9.	« *T.* op 9.	« *R.* op 11.
3. W. T. op 9. *sch.*	« T. op 9. *mat.*	« T. op 9 *sch.*
Z. *R.* op 20.		« *R.* op 20.
4. W. P. op 29. *schaak*		« D. op 4. *sch.*
Z. *R.* op 28.		« *R.* op 29.
5. W. P. op 35. *mat.*		« D. op 36. *mat.*

Wanneer de zwarte, bij den tweeden *zet*, in de plaats van de witte *koningin*, met zijnen *toren* te nemen, zijnen *koning* op 20 speelt, dan geeft de witte *pion* op 29 *schaak* Z. *R.* op 28. W. P. op 35, *mat.*

En zoo de witte, bij den 5^{den} *zet*, in de plaats van P. op 35 *schaak* en *mat*, te spelen, zijnen F. op 37 brengt en daardoor *schaak* geeft, dan duurt het spel oneindig langer, want dan speelt de zwarte *R.* op 35, W. T. op 33 *schaak.* Z. *R.* op 26, neemt P. W. P. op 35, *schaak*, Z. *R.* op 33 neemt T. W. C. op 27 *schaak.* Z. *P.* op 27 neemt C. W. F. op 51 *mat.*

Wel is waar dat men dit eene fraaije *mat* mag noemen, dewijl de witte twee *officieren* en vier *pionnen* heeft, terwijl de zwarte nog vier *officieren*, waaronder zelfs *koningin*

en *torens* zijn, en vier *pionnen* bezit, doch met dat al is de korste weg altijd de beste en verkieslijkste.

N°. 8. Zie Tabel G. N°. 25, de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 6 *schaak*. Z. *R*. op 15.
2. W. F. op 24 *schaak*. Z. *R*. op 24 neemt den *looper*.
3. W. T. op 7 Z. wat hij wil.
4. W. T. op 32 *schaak*. Z. *F*. op 32 neemt den T.
5. W. P. op 31 *mat*.

Hetzelfde spel, wanneer de zwarte aan den *zet* is.

Z. *R*. op 7, of *R* op 15, of *P*. op 24 of *F*. op 32, of *P*. op 49, al wat hij anders ook zou willen spelen zou hem van de boven aangetoonde *mat* niet kunnen bevrijden, maar wanneer hij eenen van deze opgegeven *zetten* deef, inzonderheid den laatsten, dan moet de witte zeer voorzigtig spelen om de partij niet te verliezen. Hij moet vooral den *pion*, die het naaste aan de randrij staat trachten weg te nemen dewijl die hem zeer gevaarlijk zou kunnen worden.

N°. 9 Zie tabel G. N°. 26, de witte heeft den *zet*. Zoo de zwarte den *zet* had, dan ware het terstond *mat*, met *koningin* op 55, neemt den *looper*.

1.	W. D. op 3 *schaak*.		
	Z. *F*. op 3 neemt de D.	of C. op 2	
2.	W. C. op 11 *schaak*	» C. op 11 *mat*	
	Z. *R*. op 2		of *R*. 10
3.	W. C. op 19 *schaak*		» P. op 17 *sch*.
	Z. *R*. op 10		» *R*. op 2.
4.	W. P. op 17 *schaak*		» C. op 19 *mat*.
	Z. *R*. op 19 neemt C.		
5.	W. P. op 26 *mat*.		

N°. 10. Zie Tabel G. N°. 27, de witte heeft den *zet*.

1.	W. D. op 29 *schaak*.		
	Z. *P*. op 22	of C. op 15	of *R*. op 7.
2.	W. D. op 5 *schaak*	» T. op 2 *sch*.	» T. op 2 *sch*.
			in beide deze

gevallen, *dekt* de zwarte *koningin* op 4, doch wordt door den *toren* genomen en dan is het *mat.*

Z. *R.* op 15.

3. W. D. op 13 *schaak.*

Z. *R.* op 24 of *R.* op 7 of op 8.

4. W. T. op 32 neemt C. *schaak* » T. op 2 *schaak.*

Z. *P.* op 32 neemt T. » *D.* op 4.

5. W. D. op 22 neemt *P. schaak* » T. op 4 neemt *D. mat.*

Z. D. op 23.

6. W. P. op 31, *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *D.* op 26 neemt den *toren.* Hij zou ondertusschen nog anders kunnen spelen, namelijk Z. *D.* op 20 *schaak* en daarna C. op 38, om dit *stuk* in werking te brengen, doch dewijl dan de witte *toren* in het spel blijft, staat hetzelve altijd gevaarlijk voor den zwarten, het is dus zijne zaak om den witten te verzwakken.

W. P. op 32 neemt het *paard*, of D. op 57 *schaak.*

2. Z. *P.* of *D.* op 32 neemt P. of *C.* op 15, waardoor dit *stuk* gered wordt, en den aanval, van D. op 1, wordt voorgekomen. In dit geval is het ontegenzeggelijk dat de zwarte het spel moet winnen.

W. D. op 57 *schaak.*

De witte kan nu nog een paar malen *schaak* geven, doch daarna moet de zwarte de partij winnen door de overmagt van *pionnen*, vooral wanneer hij den witten kan dwingen om de *koninginnen* tegen elkander af te ruilen.

N°. 11. Zie Tabel G. N°. 28, de witte heeft de *zet.*

1. W. F. op 42.

Z. *P.* op 24 of *D.* op 42 neemt den *looper.* W. T. op 5 *schaak.* Z. *R.* op 14. W. C. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 23. W. P. op 32 *schaak.* Z. *R.* op 24 (of *R.* op 31. W. P. op 38 *schaak.* Z. *R.* op 24. W. C. op 30 *mat.*) W. C. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 31. W. P. op 38 *schaak.*

Of Z. *C.* op 28. W. F. op 38, neemt het *paard.* Z. *D.* op 28 neemt den *looper* (hij zou ook *P.* op 24 of *R.* op 6 kunnen spelen, doch dit zou al mede de *mat* ten gevolge hebben). W. C. op 13 *schaak.* Z. *R.* op 6, 8 of 14. W. C. op 28 neemt de *koningin* en kan nu ook den *pion* op 43 veroveren waardoor hij zeker is van de overwinning.

Of *R.* op 6, (bij elken anderen *zet* zou de witte of, met zijnen *toren* op 5 *mat* zetten of de *koningin* nemen, als wanneer de weinige magt van den zwarten niet bestand tegen de overmagt van den witten zou zijn). W. F. op 14 neemt de *koningin.* Z. *R.* op 14 neemt den *looper.* W. C. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 23 (of *R.* op 6 of 7. W. T. op 5 *mat.*) W. P. op 32 *schaak* en nu volgt de *mat* zoo als wij boven hebben aangewezen.

2. W. T. op 5 *schaak.*
Z. *R.* op 16.

3. W. F. op 14, neemt de *koningin.*
Z. *P.* op 23 of *C.* op 44 bij elken anderen *zet* speelt de witte P. op 32 en dan F. op 23 *mat*). W. P. op 32. *Z. C* op 38 of 29 (bij elken anderen *zet* zou de *looper* op 23 *mat* zetten). W. R. of T. neemt het *paard.* Z. *R.* op 8 (*) (is de *toren* op 5 blijven staan, dan is het *mat* met den *looper* op 23, wat de zwarte ook moge spelen). W. T. op 5 *schaak.* Z. *R.* op 16. W. F. op 23 *mat.*

(*) Wij begrijpen niet waarom de *pion* van 22 den *toren* op 29 niet neemt; zeer zeker zou de partij toch voor hem verloren zijn, want, in dit geval geeft de witte F. op 23 *schaak.* Z. *R.* op 8. W. C. op 45 en nu zijn de *pionnen* op 29 en 43 beide stellig verloren, hetgeen het verlies van de partij ten gevolge moet hebben, maar even zoo als men trachten moet de partij zoo spoedig als mogelijk is te winnen, even zoo moet men ook alles aanwenden om het verlies te vertragen.

De Vertaler.

4. W. C. op 13.

Z. *R.* op 15 of *P.* op 32 (bij elken anderen *zet* neemt de W. F. den *P.* op 23 *schaak.* Z. *R.* op 15. W. P. op 32 (beter nog T. op 7 *mat*). Zwarte wat hij wil. W. C. op 30 *mat*). W. F. op 23 neemt den *pion*, *schaak*. Z. *R.* op 15 of 24. W. T. op 7. Zwarte spele wat hij wil. W. C. op 30 *schaak* en *mat*.

5. W. F. op 23 neemt den *pion*.

Z. *P.* op 30 of *P.* op 32 (bij elken anderen *zet* is het *mat*, met den *toren* op 7). W. T. op 7 *schaak*. Z. *R.* op 24. W. C. op 30 *mat*.

6. W. P. op 31.

Zwarte wat hij wil.

7. W. T. op 7 *mat*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *C.* op 51 neemt den *looper*.

W. T. op 53 of 59.

2.	Z. *D.* op 35.	
	W. T. op 51 neemt het *paard*.	of W. T. op 37 valt de *koningin* aan.
3.	Z. *D.* op 42 of 44	» Z. *D.* op 44.
	W. T. op 59	» W. T. op 5 *schaak*.
4.	Z. *P.* op 51 en vervolgens *D.* op 52 of 58, waardoor de T. zich moet verplaatsen en de *P.* *toren* haalt.	» Z. *R.* op 14. » W. T. op 3. » Z. *C.* op 34 en dan *P.* op 51, waardoor de *toren* zich moet opofferen en de partij beslist is.

N°. 12. Zie Tabel G. N°. 29, de witte heeft den *zet*.

1.	W. C. op 45.	Z. *R.* op 7.
2.	W. C. op 39 of 28.	Z. *R.* op 8.
3.	W. C. op 22.	Z. *P.* op 22 neemt het *paard*.
4.	W. R. op 14.	Z. *P.* op 30.
5.	W. P. op 15 *schaak*.	Z. *R.* op 16.
6.	W. P. op 7 wordt D. en *mat*.	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1.	Z. *R.* op 7.	W. C. op 45.
2.	Z. *R.* op 8.	W. G. op 39 of 28.
3.	Z. *R.* op 7.	W. R. op 5.
4.	Z. *R.* op 8.	W. C. op 22.
5.	Z. *P.* op 22 neemt het *paard.*	W. R. op 6 of 14.
6.	Z. *P.* op 30.	W. P. op 15 *schaak.*
7.	Z. *R.* op 16.	W. P. op 7 wordt D. en *mat.*

N°. 13. Zie Tabel G. N°. 30, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, dan zou het terstond *mat* zijn door *D.* op 54.

1. W. D. op 12 *schaak.*
   Z. *R.* op 12 neemt de D.
2. W. C. (om het even een van beiden) op 27 neemt den *pion*, *schaak.*
   Z. *P.* op 27 neemt het *paard* of *R.* op 4.
3. W. C. op 27 neemt *P. schaak* ,, C. op 21 *schaak.*
   Z. *R.* op 4 ,, *R.* op 12.
   W. C. op 21 *schaak* ,, C. op 27.
   Z. *R.* op 12 ,, *P.* op 27 neemt het *paard* en de volgende *zetten* als hier nevens.
5. W. F. op 35 *schaak.*
   Z. *F.* op 19.
6. W. F. op 19 neemt den *looper*, *schaak.*
   Z. *R.* op 21 neemt het *paard.*
7. W. P. op 28 *mat.*

N°. 13. Zie Tabel G. N°. 31, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* is, dan speelt hij *P.* op 24 en dan kan de partij zeer wel *remise* worden.

1. W. P. op 24.
   Z. *F.* op 6 om de *mat* te verhoeden.
2. W. F. op 28.
   Z. *C.* op 10 of 19 om den *looper* op eene andere rij te lokken. of *C.* op 35 of 42.

3. W. F. op 19 of 10 neemt het *paard*. — of F. op 35 of 42 neemt het *paard*.
   Z. *R*. op 7 — „ *F*. waar hij wil.
4. W. F. op 28 *sch*. — „ P. op 16 *mat*.
   Z. *R*. op 8.
5. W. F. op 49.
   Z. *F*. waar hij wil.
6. W. P. op 15 neemt *P*. *mat*.

N°. 14. Zie Tabel G. N°. 32, de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 16 neemt *P*. *schaak*.
   Z. *R*. op 17 of *R*. op 2, of 3 of 19. W. D. op 6 of 28 *mat*.
   Of Z. *F*. op 11. W. D. op 28 *schaak*. Z. *C*. op 19. (*R*. op 2 of 3. W. T. op 8 *schaak*. Z. *T*. op 5. W. T. op 5 neemt *T*. *schaak*. Z. *F*. op 4. W. T. op 4 neemt *F*. *mat*.) W. D. op 19 neemt *C*. *schaak*. Z. *R*. op 17. (Zoo de *R*. de W. D. name, dan zou de W. T. den *F*. op 11 nemen en de zwarte *R*. is *mat*.) W. C. op 11 neemt den *F*. *schaak*. Z. *R*. op 25. W. D. op 26 *mat*.
2. W. D. op 3 *schaak*.
   Z. *C*. op 10, (wanneer de Z. T. de D. nam, dan zou de W. T den *pion* op 9 nemen en de Z. *R*. ware *mat*.
3. W. D. op 10, neemt het *paard*, *schaak*.
   Z. *R*. op 25.
4. W. D. op 9, neemt den *P*, *schaak*, (het ware beter P. op 34, *schaak*, Z. *R*. op 34, neemt den *pion* (of *R*. op 33. W. D. op 17 *schaak*. Z. *R*. op 34 neemt den *pion*. W. D. op 41 *mat*.) W. P. op 41 *schaak*. Z. *R*. op 25, (zoo de Z. *R*. op 27 of 33 ging, dan speelde de W. D. op 28 of 17 *mat*.) W. D. op 9, neemt *P*. *schaak*. Z. *T*. op 9, neemt de D. W. T. op 9 neemt den *T*. *mat*.

Z. *T.* op 9, neemt de D. of Z. *R.* op 54. W. P. op 41 *schaak.* Z. *R.* op 27. W. P. op 56 *schaak.* Z. *R.* op 19. W. P. op 28 *schaak.* Z. *R.* op 27. W. P. op 34 *mat.*

5. W. T. op 9, neemt den *T. schaak.*
Z. *R.* op 34.

6. W. P. op 41 *schaak*, en nu moet het spel eindigen zoo als bij de *variante* van den vierden *zet* van den zwarten is aangetoond.

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *T.* op 62 neemt het *paard*, *schaak.* W. *R.* op 43.
2. Z. *D.* op 59 *schaak.* W. R. op 54.
3. Z. *C.* op 19 *schaak.* W. R. op 53.
4. Z. *T.* op 49 neemt *P. schaak.* W. C. op 41.
5. Z. *T.* of *D.* op 41, neemt *C. schaak.* W. R. op 26.
6. Z. *T.* of *D.* op 25 *mat.*

§ 3.

Einden van het spel, waarbij een pion, koningin *of* officier *wordt en* mat zet.

N°. 1. Zie tabel H. N°. 1. de witte heeft den *zet.*

1. W. T. op 2 *schaak.* Z. *C.* op 2 neemt den T.
2. W. P. op 9, de zwarte spele nu wat hij wil, zoo hij zijn *paard* verzet, dan is het *pat* het geen zijne zaak zou zijn, wanneer men overeen gekomen is dat *pat*, *remise* of half gewonnen is, doch alles wat hij behalve zijn *paard* speelt is *mat*, want de witte speelt:
3. W. P. op 2 neemt het *paard*, wordt D. en *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *T.* op 20, neemt den *pion.*
W. T. op 18, 26, 42, 50 of 58, of P. op 9. Z *C.* op 9 neemt den P. W. R. op 9 neemt het *paard* (of *T.* op 9 neemt het *paard.* Z. *T.* op 18 en nu kan hij zijnen *pion* van 12, zeer gemak-

kelijk tot *koningin* brengen of den witten noozakken om dien *pion*, met opoffering van zijnen *toren* te nemen) Z. *T.* op 60, en nu kan hij eveneens zijnen *pion* voortbrengen, door zijnen *R.* eerst op 4 en vervolgens op 13 te spelen en aldus daarmede zijnen *pion* te ondersteunen, na dat hij zijnen *toren* op 59 heeft gebragt om den witten *koning* den weg af te snijden.

Of T. op 12 neemt P. Z. *T.* op 12 neemt den T. W. P. op 9. Z. *T.* op 9 neemt P en *mat.*

Of T. op 11 *schaak.* Z, *R.* op 11 neemt den T. W. P. op 9. Z. *C.* op 9 neemt den P. W. R. op 9 neemt C. Z. *T.* op 18. W. R. op 1. Z. *T.* op 17 *mat.*

Of T. op 9. Z. *C.* op 9 neemt T. W. R. op 9. neemt *C.* Z. *R* op 11. W. R. op 1. Z. *T.* op 17, neemt P. *mat.*

Of T. op 34. Z *C.* op 34 neemt T. W. P. op 9. (of R. op 9. Z. *T.* op 17, neemt P *mat*) Z. *R.* op 4. W. R op 2 of 10. Z. *T.* op 17. W. R. op 1. 2 of 10. (of P. op 1. Z. *T.* op 1 neemt P. W. R. op 1 neemt *T.* Z. *R.* op 11, en gaat nu, met zijnen *pion*, *koningin* halen.) Z. *T.* op 9 neemt P. W. R. op 9 neemt *T.* Z. *R.* op 11 en kan nu ongehinderd zijnen *pion* voortbrengen.

Of T. op 2, *schaak.* Z. *C.* op 2 neemt T. W. P. op 9 (speelde hij R. op 9, dan zou de Z. *T.* den P. op 17 nemen en het ware *mat.*) Z. *T.* op 18. W. P. op 2, haalt *koningin*, *schaak.* Z. *T.* op 2 neemt de D, en nu is de *mat* onvermijdelijk.

2. Z. *T.* op 21.

W. T. speelt op dezelfde perpendiculaire rij bijvoorbeeld op 18, of zoo hij zich reeds op 18 geplaatst heeft, kan hij het *zwarte paard* nemen, *schaak*, Z. *T.* op 18 neemt T. W. P. op 9. Z. *R.* op 4. W. R. op 10, (speelde hij hier R. op 2, dan zou de Z. *T.* op 18 *schaak* geven. W. R. op 1.

Z. *T.* op 17, W. R. op 2 of op 10. Z. *T.* op 9 neemt den P. W. R. herneemt den *T.* Z. *R.* op 11, en brengt nu zijnen *P.* tot *koningin.*) Z. *T.* op 11 *schaak.* W. R. waar hij wil. Z. *T.* op 9 neemt den P. W. R. herneemt den *T*, en nu brengt de zwarte zijnen *P* tot *D.*

Of P. op 9. Z. *C.* op 9 neemt P. W. R. op 9 neemt *C.* Z. *R.* op 11 en nu kan hij zijnen *P.* tot *D.* brengen of den witten noodzaken om dien met verlies van zijnen T. te nemen.

Of T. op 2 *schaak.* Z. *C.* op 2, (de *positie* van den 2den *zet* der eerste verandering van de derde *variante.*

Of T. op 10. Z. *T.* op 5. W. T. op 9. Z. *C.* op 9 neemt T. W. R. op 9 neemt C. Z. *T.* op 21. W. R. op 1. Z. *T.* op 17, neemt *pion*, *mat.*

3. Z. *T.* op 5.
W. T. op 19, neemt C. *schaak*, bij elken anderen *zet* is hij *mat* door het spelen van den R. op 11.

4. Z. *P.* op 19, neemt T.
W. R. op 9, of P. op 9. Z. *R.* op 11, *mat.*

5. Z. *P.* op 27.
W. R. op 18.

6. Z. *P.* op 35.
W. P. op 9.

7. Z. *R.* op 12, en verhindert den witten om *koningin* te halen, terwijl deze hem niet kan beletten om zijnen *P.* tot *D.* te brengen; waardoor de partij beslist wordt.

N°. 2. Zie tabel H. N°. 2. de witte heeft de *zet.*

1. W. T. op 63.
Z. *T.* op 63, neemt T. of *R.* op 6.

2. W. P. op 15 « T. op 55 neemt P.
Z. T. op 62 « wat hij wil.

3. W. P. op 7, wordt D. « T. op 31, neemt vervolgens den *P.* op 30 en moet nu de partij winnen.
en de partij is beslist.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *T.* op 57, neemt T. W. P. op 15.
2. Z. *T.* op 17, *schaak.* W. R. op 30, neemt *P.*
3. Z. *R.* op 14, brengt nu *P.* tot *D.* en wint de partij. (*)

N°. 3. Zie tabel H. N°. 3. de witte heeft de *zet.*

1. W. *P.* op 12, *schaak.*
   Z. *F.* op 12, neemt den *pion* of R. op 4.
2. W. T. op 2, *schaak* « F. op 13, *mat.*
   Z. *R.* op 2, neemt den *toren.*
3. W. P. op 9, *schaak.*
   Z. *R.* op 3 « Z. *R.* op 1.
4. W. P. op 1, wordt T, *mat* « W. C. op 11, *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

De menigte van *zetten*, welke deze *positie* aanbiedt, vergunnen niet dat wij een uitgewerkt tableau daarvan opgeven, dewijl dit voorzeker eenige bladzijden zou vullen.

De zwarte moet, in alle gevallen, ten minsten in vijftien *zetten*, de partij winnen, of wel de partij zoo ver brengen dat zij beslist is. Bij den aanvang reeds moet hij steeds in het oog houden dat hij onder de *mat* staat en aldus moet hij trachten de *positie* van den witten te breken, om wanneer hij geen *schaak* meer kan geven, zich eenen uitweg te openen, ten einde zijnen aanval zoo spoedig mogelijk te hervatten. De eerste *zet*, die de zwarte doen moet is: P. op 58 wordt *D.* *schaak*, dezen aanval kan de witte ontgaan door R. op 9 of op 25 of door zich te dekken met F. of C. op 34. Het volgende spel met al deszelfs variatiën op te geven zou overtollig zijn; het is genoeg te zeggen dat de overmagt welke thans de *koningin* aan den zwarten geeft, de *mat* niet moeijelijk doet zijn, vooral dat hij poge den *pi-*

(*) Bij den tweeden *zet*, zou de zwarte reeds zijnen *P.* op 63 tot *D.* kunnen brengen, waardoor de P. op 15 verhinderd wordt *koningin* te halen en de witte R. slechts twee vakken, namelijk 21 en 29, heeft om zich te plaatsen, daarna neemt de D. den *pion* op 15 en de partij is stellig gewonnen.

De Vertaler.

on op 17, al ware het ook met opoffering van eenen *officier* te bemagtigen, waarna hij zijne *koningin* tegen den *toren* kan verruilen om met den *pion* van 43 eene andere *koningin* te halen.

N°. 4. Zie tabel H. N°. 4. de witte heeft den *zet*.

1.	W. F. op 56.	
	Z. *C.* op 56	of *R.* op 56 neemt den *looper*.
2.	W. F. op 54	„ P. op 2 wordt D.
	Z. C. op 46 *schaak*	„ *P.* op 65 wordt D.
3.	W. R. op 53	„ D. op 18 *schaak*.
	Z. *P.* op 48	„ waar hij wil.
4.	W. P. op 2 wordt D.	„ D. op 65 neemt de *koningin*
	Z. *P.* op 56.	en de partij is beslist.
5.	W. D. op 5 *schaak*.	
	Z. *R.* op 30.	
6.	W. D. op 12 *schaak*.	
	Z. *R.* op 38.	
7.	W. D. op 14, *schaak*.	
	Z. *R.* op 31 of 29	of *R.* op 39.
8.	W. D. op 15 *schaak*	„ D. op 46 *schaak*, na het *paard* te hebben genomen.
	Z. wat hij wil	„ *R.* op 51.
9.	W. D. op 55 neemt *P.*	„ *D* op 55 neemt *P.* en in beide gevallen is de partij beslist.

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1.	Z. *P.* op 63, wordt *D.*	
	W. P. op 2, wordt D.	
2.	Z. *D.* op 45, *schaak*.	
	W. R. op 51	of R. op 60.
3.	Z. *D.* op 44, *schaak*	„ *C.* op 54 *schaak*.
	W. R. op 59	„ R, op 51.
4.	Z. *D.* op 45, *schaak*	„ *D.* op 44 *schaak*.
	W. R. op 51	„ R. op 59.
5.	Z. *D.* op 44, *schaak*	„ *D.* op 60, *mat*.

Op deze wijze wordt het *echec perpetuel* want zoo de zwarte ophoudt met *schaak* te geven, dan komt de witte *koningin* in het spel.

N°. 5. Zie tabel H. N°. 5, de witte heeft den *zet*.

1.	W. T. op 63, *schaak*.		
	Z. *R*. op 22	of *R*. op 32.	
2.	W. F. op 40 neemt het *paard schaak*.	„ F. op 40, neemt C.	
	Z. *T*. op 40 neemt den *looper*.	„ *T*. op 40, neemt F.	of *R*. op 40, neemt F.
3.	W. T. op 39.	„ T. op 7.	„ R. op 38, neemt *P*.
	Z. *T*. op 39, neemt den *toren*.	„ *R*. op 24	„ *R*. op 32.
4.	W. P. op 39, neemt den *toren*	„ T. op 8 *schaak*	„ T. op 7,
	Z. *R*. op 31	„ *R*. op 31	„ *T*. op 40, *schaak*.
5.	W. R. op 46	„ T. op 40 neemt T.	„ R. op 30.
	Z. *R*. op 22	„ *R*. op 40, neemt T.	„ *R*. op 24.
6.	W. R. op 38, neemt den *pion*	„ R. op 38 neemt *P*.	„ T. op 8 *sch*. en neemt den *T*. waardoor de partij beslist is.
	Z. *R*. op 23, *remise*.	en de partij is beslist.	

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *C*. op 46, neemt P. W. wat hij wil
2. Z. *R*. op 39. W. wat hij wil
3. Z. *C*. op 31, en zal nu waarschijnlijk zijnen *pion* tot *koningin* brengen.

N°. 6. Zie tabel H. N°. 6 de witte heeft de *zet*.

1. W. T. op 17.

Z. *T*. op 7, of *pion* op 55. W. T. op 9, *schaak*. Z. *T*. op 9, neemt den *toren*. W. P. op 7, haalt D. Z. T. op 25 *schaak* anders is de P. of de *T*. verloren. W. R. op 37. Z. *T*. op 35 *schaak*. W. *R*. op 46. Z. P. op 48. W. D.

op 14 *schaak.* Z. *R.* wat hij wil. W. R. op 54, en nu kan hij zeer gemakkelijk, met zijne *koningin* eenen dubbelen aanval doen, waardoor hij den *toren* neemt, daarna de *pionnen* verovert, en het spel beslist wordt.

Of *T.* op 17, neemt den *toren.* W. P. op 7, wordt D. Z. *T.* op 25 *schaak.* W. R. op 37 en daarna, over 46 naar 55, om vervolgens door middel van eenen dubbelen aanval den *T.* of den *P.* van 40 te nemen, als wanneer het winnen van de partij niet meer twijfelachtig zal zijn.

2. W. T. op 9 *schaak.*

Z. *R.* op 5, of *R.* op 3. W. T. op 1. Z. *R.* op 10, 11 of 12. W. T. op 7, neemt den *toren.* Z. *P.* op 55. W. T. op 2, 3 of 4 *schaak.* Z. *R.* neemt den *toren.* W. P. op 7, wordt D, *schaak.* Z. *R.* waar hij wil. W. D. op 55. neemt den *pion* en de partij is beslist.

Of *R.* op 4. W. R. op 20. Z. *R.* op 5 of 3. W. R. op 21 of T. op 1. Z. *R.* op 4 of 20. en in beide de gevallen is de partij beslist.

3. W. R. op 21.

Z. *R.* op 4; zoo hij thans *P.* op 55 speelde dan ware het *mat* met T. op 1.

4. W. T. op 1 *schaak.*

Z. *R.* op 11.

5. W. T. op 7, neemt den *toren.*

Z. *P.* op 55.

6. W. T. op 3 *schaak.*

Z. *R.* op 3, neemt den *toren.*

7. W. P. op 7, wordt D. *schaak.*

Z. *R.* waar hij wil, de witte *koningin* neemt den *pion* op 55 en daarna dien op 40 en nu is de partij ontwijfelbaar voor den witten gewonnen.

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *P.* op 55.

W. T. op 23 of T. op 59.

2. Z. *P.* op 48.

	W. P. op 7, wordt D	of T. op 65.
3.	Z. T. op 7, neemt D	» *T.* op 7.
	W. T. op 7, neemt *T*	» wat hij wil.
4.	Z. *P.* op 56	» *T.* op 15 neemt P.
	W. T. op 55 neemt *P*	» T. op 63 of wat hij anders wil.
5.	Z. *P.* op 64 haalt *D*	» *P.* op 56 en 64 haalt *D*,

in beide gevallen is de partij gewonnen.

N°. 7. Zie tabel H. N°. 7, de witte heeft de *zet.*

1.	W. T. op 61 *schaak.*	
	Z. *T.* op 58, om de *schaak* te *dekken.*	
2.	W. T. op 59.	
	Z. *P.* op 32	of *T.* op 59, neemt den *tor.*
3.	W. P. op 52, neemt *P*	» R. op 59, neemt den *tor.*
	Z. *P.* op 39	» *P.* op 32 en vervolgens zoo als bij den derden *zet* hier nevens is aangewezen.
4.	W. P. op 24.	
	Z. *P.* op 47.	
5.	W. P. op 16.	
	Z. *P.* op 55.	
6.	W. P. op 8, wordt F en *mat.*	

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1.	Z. *T.* op 19 *schaak*		
	W. R. op 42	of R. op 52 of 60.	
2.	Z. *R.* op 58	» *R.* op 50.	
	W. T. op 61 *sch.*	» *T.* op 34 *sch.*	of *T.* op 35.
3.	Z. *T.* op 59	» *R.* op 41	» P. op 57.
	W. wat hij wil	» wat hij wil	» T. op 57 neemt P.
4.	Z. *P.* op 57 wordt D. en het spel is beslist.	» *P.* op 57, wordt D. en wint de partij.	» *R.* op 57 neemt T. en de partij is gewonnen.

N°. 8. Zie tabel H. N°. 8. de witte heeft den *zet*.

Ware de zwarte aan den *zet*, dan zou de partij terstond beslist zijn, door *P.* op 64. wordt *D.* en geeft *schaak*.

1.	W. F. op 5 *sch.*		
	Z. *R.* op 5 neemt den F.		of *R.* op 3.
2.	W. R. op 21		„ P. op 12 *sch.*
	Z. *F.* op 22 om 4 te *dekken*	of *P.* op 19 neemt het *paard*	„ *R.* op 11.
3.	W. P. op 12 *sch.*	of C. op 19 neemt den *pion*	„ P. op 4 wordt D. *mat.*
	Z. *R.* op 6	of *F.* op 22.	
4.	W. R. op 22 neemt den *looper*	„ P. op 12 en dan vervolgens zoo als bij den derden *zet* is aangewezen.	
	Z. C. op 37 *schaak* of *R.* op 7.		
5.	W. R. op 23.		
	Z. wat hij wil.		
6.	W. P. op 4 wordt D. en *mat.*		

N°. 9. Zie tabel H. N°. 9. de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 2 dewijl hij geen *schaak* geeft kan de zwarte *koningin* halen of anders spelen wat hij wil, doch wat hij ook onderneme niets zal hem redden.
   Z. *C.* op 14 of *T.* op 2 neemt den *toren.* W. P. op 3 wordt C. en geeft *schaak* (ook is het *schaak* met den *toren* van 15.) Z. *R.* op 1. W. T. op 9. *mat.*
   Of *T.* op 5 of 6. W. P. op 5 wordt D. *sch.* met den T. Z. *T.* *dekt* de *schaak.* W. T. op 1. *mat.*
2. W. T. op 14 neemt het *paard*, bij elken anderen *zet* zou het spel ontstaan dat hieronder bij de *variante* van den eersten *zet* is aangetoond.
   Z. *T.* op 14 neemt den *toren.*
3. W. T. op 5, neemt den *toren.*
   Z. *C.* op 10 of *T.* op 6 neemt P. *schaak* of *T.* op 11 of *C.* op 12 of wat hij anders wil.

4. W. T. op 1 of T. op 6 of R. op 11 of T. op 1 of T. op 1
schaak. *schaak.* *schaak.*
Z. R. op 1 „ wat hij wil „ C. op 21 „ R. op 1 „ R. op 1.
schaak.
5. W. P. op 3 „ T. op 1 „ R. op 20 „ P. op 3 „ R. op 18
wordt D. *schaak.* *schaak.* *schaak.*
schaak.
Z. R. op 9 „ R. op 1 „ C. op 11 „ R. op 9 „ C. op 10.
6. W. P. op 14 „ P. op 3 „ R. op 11 „ D. op 10 „ P. op 10
neemt T. *schaak.* neemt C. *mat.* neemt C.
Z. C. op 4 *schaak.* „ R. op 9 „ wat hij wil. *mat.*
7. W. D. op 4 of D. op 11 *schaak* „ T. op 1 *mat.*
Z. wat hij wil „ R. op 1.
8. W. D. op 11 *schaak.*
Z. R. op 1.
9. W. D. op 10 *mat.*

Bij den eersten *zet* zou de zwarte ook kunnen spelen:
Z. C. op 10 of T. op 6, 22, 30 of 54. W. T. op 1 *schaak.* Z. T. op 1 neemt den *toren* (speelde hij R. op 1 dan ontstaat het spel van de 4de verandering van den derden *zet* in het bovenstaande spel) W. P. op 3 wordt D. *schaak* met den *toren* Z. T. op 14 (al wat hij anders speelt zou de *mat* bespoedigen) W. T. op 14 neemt T. *schaak*, Z. C. op 14 neemt T. W. D. op 11 *schaak*, Z. C. op 10 W. D. op 10 neemt C. *mat.*
2. W. T. op 10 neemt C. *schaak.*
Z. R. op 1.
3. W. T. op 2 *schaak.*
Z. T. op 2 neemt T. of R. op 9.
4. W. R. op 20 neemt P. *sch.* „ T. op 1 *schaak.*
Z. T. op 10 of R. op 9 „ T. op 1 of R. op 1.
5. W. P. op 3 „ P. op 3 „ P. op 3 „ R. op 18.
wordt D. wordt C. *mat.*
schaak. *mat.*
Z. R. op 9.
6. W. D. op 10, neemt T. *mat.*

Behalve deze *zetten* zijn er nog verscheidene anderen, welke, oppervlakkig beschouwd, redding aanbieden; als *primo* T. op 14 doch deze wordt door den witten met zijnen T.

genomen waardoor dan hetzelfde spel ontstaat als dat wat hier boven, bij den *zet* C. op 14, is aangetoond, *secondo T*. op 11 neemt P. *schaak*, doch dan neemt de witte dien *toren* met zijnen *koning* en dreigt dan met de *mat* met zijnen *toren* op 1 en deze *mat* kan alleen door gedurig *schaak* geven vertraagd worden, zoo als door *T*. op 14 *schaak* of *C*. op 21 *schaak* of *T*. op 6. In het eerste geval neemt de witte T. den zwarten en zoo dan de zwarte, als een laatste redmiddel, zijn *C*. op 21 speelt en *schaak* geeft, dan gaat de W. R. op 5, waarna de *toren* dan de twee *paarden*, die op 10, 11 en 12 kunnen dekken achtereenvolgende wegneemt en aldus met *toren* op 10 *mat* zet. In het tweede geval gaat de witte R. terstond op 3 en geeft *schaak* met zijn *toren* van 15 en de *mat* is spoedig te ontdekken. En in het derde geval geeft de witte T. op 1 *schaak* welke de zwarte verpligt is met zijnen *toren* te nemen. W. R. op 20 neemt den *P*. en geeft *schaak* met den *toren* van 15. *Z. R.* op 2. W. T. op 7 *schaak*. *Z. R.* op 9. W. T. op 1 neemt *T*. Deze *mat* zou nog een paar zetten vertraagd kunnen worden, wanneer de zwarte na dat de witte *koning* den *P*. op 20 genomen heeft, eerst zijn *C*. van 31 op 14 en daarna zijn *C*. van 27 op 12 speelt, doch dit zijn nuttelooze zetten, want de witte *toren* neemt beiden en gaat daarna op 4, waardoor dezelfde *mat* ontstaat.

Andere *zetten* die de zwarte zou kunnen doen, zijn allen even nutteloos; men beproeve dit en men zal van de waarheid overtuigd worden.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *T*. op 59.
   W. T. op 2 of R. op 20 neemt *P*.
2. Z. *C*. van 27 op 37 *schaak* of *C*. van 27 op 57 *schaak*.
   W. R. op 12 of *R*. op 29. Speelt hij zijnen *looper* op 37 om het *paard* te nemen den wordt dit *stuk* door *C*. van 31 hernomen.
3. Z. *T*. van 59 op 11 *mat* of *P*. op 61 wordt *D*. en de partij is voor den zwarten beslist.

N°. 10. Zie tabel H. N°. 10. de witte heeft den set.

1.	W. C. op 12 *schaak.*	
	Z. *C.* op 12 neemt C.	of *R.* op 13.
2.	W. R. op 8	« C. op 29 neemt *C.*
	Z. C. op 22	« *F.* op 23 neemt P. *sch.*
3.	W. P. op 15 *schaak*	« C. op 23 neemt *F.*
	Z. *R.* op 14	« *R.* op 21 of *P.* op 43.
4.	W. P. op 22 neemt *C.*	« C. op 33 *sch.* « C. op 38.
	Z. *F.* op 16	« *R.* op 30 « *P.* op 51.
5.	W. R. op 16 neemt *F.*	« P. op 23 « C. op 53 en vervolgens haalt de P. D.
	Z. wat hij wil	« *R.* op 38 neemt C.
6.	W. P. op 7 wordt D.	« P. op 15 en dan op 7 word D. en beslist de partij.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *set* heeft

1.	Z. *C.* op 23 neemt P.	W. C. op 12 *schaak.*
2.	Z. *R.* op 13.	W. C. op 27.
3.	Z. *F.* op 30.	W. R. op 24.
4.	Z. *P.* op 43.	W. C. op 42.
5.	Z. *P.* op 51.	W. C. op 59.
6.	Z. *F.* op 21.	W. C. op 44.
7.	Z. *C.* op 38.	W. C. op 59.
8.	Z. *R.* op 14.	W. *R.* op 16, dit moet hij doen, want speelt hij zijn C. of zijnen P. dan worden zij genomen.
9.	Z. *F.* op 30 *schaak.*	W. R. op 24.
10.	Z. *C.* op 44.	W. C. op 42. Zoo hij het zwarte *paard* neemt dan wordt hij door den *looper* hernomen, speelt hij zijnen *pion*, dien neemt de *looper* en speelt hij zijnen *koning*, dan neemt het zwarte *paard* zijn C.
11.	Z. F. op 21.	W. P. op 23 *schaak.*
12.	Z. *R.* op 7.	W. P. op 15. Alleen om het

verlies van de partij te vertragen dewijl hij anders zijn *paard* op 59 of elders anders moet spelen. In het eerste geval wordt het door het zwarte *paard* genomen en dan kan niets den *pion* van 51 verhinderen om D. te halen en in het tweede geval, haalt den *pion* oogenblikkelijk *koningin*.

13. Z. *F.* op 42 neemt het *paard*, haalt vervolgens *koningin* en de partij is beslist.

N°. 11, Zie tabel H. N°. 11 de witten heeft den *zet*.

1.	W. P. op 11 *schaak*.		
	Z. *R.* op 3		of *R.* op 5.
2.	W. C. op 18 *sch.*		» R. op 21 neemt F.
	Z. *R.* op 10		» *R.* op 6, om op den *zet* niet *mat* te zijn.
3.	W. R. op 21 neemt F.		» P. op 3, wordt D. *schaak*.
	Z. *P.* op 58 wordt D	of *R.* op 11	» *R.* op 15.
4.	W. P. op 3 wordt D. *sch.*	» C. op 28 *sch*	» D. op 43 *schaak* en neemt bij den volgenden *zet* ook den *pion* op 50, waardoor de partij beslist is.
	Z. *R.* op 9, of *R.* op 18	» R. waar hij wil	
5.	W. D. op 1 *sch.* of D. op 2 *sch.*	» C. op 43 neemt *pion*	
	Z. *R.* op 18 besl.	» *R.* op 27	of *P.* op 58.
6.	W. D. op 2 *sch.* en neemt daarna de *koningin* op 58 waardoor de partij beslist is.	» C. op 33 *sch.* en beslist door den *pion* op 50	» C. op 58, neemt P. en beslist door den *pion* op 40.

Het zelfde spel wanneer de zwarte de *zet* heeft.

1. Z. *F.* op 39 W. P. op 11 *schaak*, bij elken anderen *zet* van den witten gaat de *pion* van 50 op 58, wordt D. en de partij is beslist.

2. Z. *R.* op 5. W. C. op 18.

5. Z. *P.* op 58 wordt D en de partij is beslist.

N°. 12. Zie tabel H. N°. 12, de witte heeft den *zet.*

1. W. F. op 57.
   Z. *R.* op 57, neemt den F. Of *P.* op 18 of 26, W. P. neemt dien *P.* Z. *R.* op 57 neemt den F. W. P. op 10. Z. *R.* op 50 (of *R.* op 58. W. P. op 2 wordt D. *schaak.* Z. *R.* op 57. W. D. op 29 *schaak.* Z. *R.* op 58. W. D. op 37 *schaak.* Z. *R.* op 57. W. D. op 36 *schaak.* Z. *R.* op 58. W. D. op op 44 *schaak.* Z. *R.* op 57. W. D. op 43 *schaak.* Z. *R.* op 58. W. D. op 59 *mat.*) W. P. op 2 wordt D. *schaak.* Z. *R.* op 41. W. R. op 51. Z. *P.* op 57. wordt C. (anders ware het *mat* met D. op 42 ten zij de Z. *R.* op 33 ging, als wanneer de W. D. op 1, 2 of 42 *schaak* geeft en op den volgenden *zet* den *pion* neemt waardoor de partij beslist is.) en geeft dus *schaak*. W. R. op 43. Z. *R.* op 33 (speelde hij zijn *paard* dan zet de W. D. hem op 42 *mat.*) W. D. op 34 *mat.*
2. W. R. op 51.
   Z. *P.* op 18 of 26.
3. W. P. op 19.
   Z. *P.* 34 in de vooronderstelling dat dezelve bij den voorgaanden *zet*, op 26 is gegaan.
4. W. P. op 11.
   Z. *P.* op 42 *schaak.*
5. W. R. op 42 neemt den *P.*
   Z. *R.* op 58.
6. W. P. op 3 wordt D.
   Z. *P.* op 57 wordt *C*, *schaak.* neemt de zwarte hier D, dan geeft de witte D. op 51 *schaak* en *mat*, en zoo hij met zijnen R. op 57 gaat, dan speelt de witte D. op 59, *mat.*
7. W. R. op 43.
   Z. *R.* op 59. Of C. op 51. W. D. op 30. Z. *R.*

op 49 (speelt de Z. *R.* hier op 57, dan neemt de W. R. het *paard*, Z. R. op 49, W. D. op 25 *mat*). W. D. op 51 neemt *C.* *schaak*, Z. *R.* op 57 of 41, W. D. op 50 of 42 *mat.*

Of *C.* op 42, W. R. op 42 neemt *C*, Z. *R.* op 57, W. D. op 59, *mat.*

Of *R.* op 49, W. D. op 55 *schaak*, Z. *R.* op 58, W. D. op 34 *schaak*, Z. *C.* op 42, W. D. op 42 neemt C. *schaak* Z. *R.* op 59 of 57. W. D. op 51 of 50 *mat.*

8. W. D. op 12.

Z. *R.* op 58 of *C.* op 42 en dan is de partij beslist.

Of *C.* op 51, W. D. op 52 *sch.* Z. *R.* op 58, W. D. op 51 neemt *C.* en de partij is beslist.

9. W. D. op 44 *schaak.*

Z. *R.* op 49, of *C.* op 51, witte D. neemt het *paard* en de partij is beslist.

Of *R.* op 59, dan gaat de W. D. op 62 *mat.*

10. W. D. op 53 *schaak.*

Z. *C.* op 51, of *R.* op 58, W. D. op 50, *mat.*

Of *R.* op 41, W. D. op 17 *mat.*

11. W. D. op 51, neemt *C*, *schaak.*

Z. *R.* op 57, of 41.

12. W. D. op 50 of 42 *mat.*

Hetzelfde spel, als de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *P.* op 57, word *D*; den eenigen *zet* dien hij, zonder verlies kan doen.

W. F. op 57 neemt de *koningin.*

2.	Z. *R.* op 57, neemt den F.		
	W. R. op 43		of *R.* op 51.
3.	Z. *R.* op 49		,, *R.* op 49.
	W. R. op 36	of R. op 34	,, R. op 43.
4.	Z. *R.* op 42	,, *R.* op 50	,, *R.* op 41.
	W. R. op 28	,, R. op 26	,, R. op 35.
5.	Z. *R.* op 34	,, *R.* op 42	,, *R.* op 33.
	W. R. op 20	,, R. op 18	,, R. op 28.
6.	Z. *R.* op 26	,, *R.* op 34	,, *R.* op 26.
	W. R. op 21	,, R. of P. wat hij wil	,, R. op 20.

7. Z. *R.* op 27 of *R.* op 27 of *P.* op 19 *remise* of *R.* op 17.

W. R. op 10 *remise* „ R. op 11.

8. „ *R.* op 26 *remise*

N°. 13. Zie Tabel H. N°. 13; de witte heeft den *zet.*

1. W. T. op 6 *schaak.*
Z. *R.* op 10 of *R.* op 9
2. W. T. op 2 *schaak* „ C. op 19 *schaak*
Z. *R.* op 2, neemt T. „ *R.* waar hij wil.
3. W. C. op 19 *schaak* „ C. op 29, neemt D.
Z. *R.* waar hij wil „ wat hij wil.
4. W. C. op 29 neemt D „ C. op 14, neemt daarna den *P.* op 24 en brengt zijnen R. van 4 tot D.
Z. wat hij wil.
5. W. C. op 14.
Z. wat hij wil
6. W. C. op 24 neemt P.
Z. wat hij wil.
7. W. C. op 30, en gaat nu de *pionnen* op 11 en 18 aanvallen, zoodat hij met *pion* van 32, of met dien van 35, D. kan halen waardoor de partij beslist wordt.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *D.* op 22, neemt T. W. C. op 28
2. Z. *D.* op 29 W. wat hij wil.
3. Z. *R.* op 10 en heeft nu zoodanig een overmagt dat de partij als beslist kan worden beschouwd.

N°. 14. Zie Tabel H. N°. 14, de witte heeft den *zet.*

1. W. P. op 14. Dewijl de witte geen *schaak* geeft, kan de zwarte onderscheidene *zetten* doen, die hem echter, geen van allen, kunnen redden.
Z. T. op 6. of *T*, van 7 op 23 *schaak*. W. P. op 23

neemt *T*, Z. *T*, op 56 *schaak* (zoo deze *T* den P op 23 name, dan zou de witte R. den *T*. hernemen, en dan ware de partij spoedig beslist.) W. R. op 31, Z. *T*. op 55 *schaak*. (Speelde hij *T*. op 32 *schaak*, dan werd die *T*. alweder door den witten R. genomen.) W. R. op 22, Z. *T*. op 23 neemt P, *schaak*. W. R. op 23 neemt *T*, de zwarte spele nu wat hij wil; W. P. op 6, wordt D, *mat*.

Of *T*, van 7, op 1, 2, 3, 4 of 15. W. P. op 6, wordt D. *schaak*, Z. *T*. op 6 neemt D, (of Z. *T*. op 7 *dekt* den *R*.) W. *T*. op 6 neemt *T* *mat* of W. D. op 22 *schaak* en daarna op 15 *mat*.

Of *T*. van 56 op 23 *sch*. W. P. op 23, neemt *T*, Z. *P*. op 51, W. P. op 15 *sch*. Z. *T*. op 15 neemt P, W. *P*. op 6, wordt D. *sch*. Z. *T*. op 7, W. D. op 22 *sch*, Z. *T*. op 15. W. D. op 15, neemt *T*. *mat*.

Of *T*. op de rij van 49 tot 56. W. P. op 15 *sch*. Z. *T*. op 15 neemt P, W. P. op 6, wordt D. *sch*. Z. *T*. op 7, W. D. op 22 *sch*. Z. *T*. op 15. W. D. op 15, neemt *T*, *mat*.

Of *T*. op 31, W. T. op 30, Z. *T*. op 32, neemt *P*. *sch*. (zoo hij iets anders speelt, neemt de W. T. den zwarten, en de partij is beslist, op de wijze als hier vóór reeds is aangewezen.) W. T. op 32, neemt T. Z. *P*. op 51 (speelde hij *T*. op 15, dan zou de witte P. op 6. D. halen en de partij ware alweder beslist.) W. T. op 31, Z. *P*. op 59 wordt *D*, W. P. op 15 *sch*. Z. *T*. op 15, neemt P, W. P. op 6, wordt D, *sch*. Z. *T*. op 7, W. D. op 7, neemt *T*, *mat*.

Of *T*. op 47 of 63, of anders eenen van beide de pionnen. W. P. op 6 wordt D, Z. *T*. op 23 neemt P. *sch*. W. P. op 23, neemt *T*. en de partij is weder beslist. Of zoo de Z. *T*. de W. D. neemt, dan wordt de *T* door T. van 38 hernomen en het is *mat*.

Of *T*. op 39, W. P. op 6, wordt D, Z. *T*.

op 38, neemt T. (bij elken anderen *zet*, geeft de W. D. op 22 *sch.* en vervolgens *mat*, zoo als reeds is aangewezen. W. P. op 15; *schaak* en *mat*.

2. W. T. op 54.

Z. *T.* op 14, neemt P. of *P.* op 51, W. T. op 51, neemt *P.* Z. *T.* op 31, (zoo hij den T. op 51 neemt dan is het *mat*, met P. op 15) W. T. op 27, Z. *T.* op 39 om de rij van 7 op 63 te behouden, W. T. op 29. Z. *T.* op 7 (zoo de Z. *T.* hier den P. op 23 neemt, kan hij den volgenden *zet*, van den witten, een *tempo* vertragen.) W. T. op 5, Z. *T.* op 23 neemt P, *sch.* W. P. op 23, neemt *T*, Z. *T.* op 5 neemt T, W. P. op 5 neemt *T.* en *mat*.

Of *T.* op 51, W. T. op 30, Z. *T.* op 14, neemt P, W. T. op 14 neemt *T.* Z. *T.* op 32, neemt P. *sch.* (speelde hij *R.* op 7, dan zou de W. T. op 10 gaan en dan volgde het spel van den vierden *zet*.) W. R. op 32 neemt *T.* en nu kan hij de zwarte *pionnen* een voor een weg nemen, waardoor de partij beslist wordt.

3. W. T. op 14 neemt *T.*

Z. *R.* op 7, of *T.* op 23, neemt P. *sch*, W. R. op 23, neemt *T*, Z. *R.* op 7, W. P. op 24, Z, wat hij wil, W. P. op 16 *sch.* Z. *R.* op 8. W. T. op 6 *mat*.

4. W. T. op 10.

Z. *R.* op 6 of *T.* op 54, anders is hij *mat*.

5. W. T. op 26, neemt P.

Z. *P.* op 51.

6. W. T. op 27.

Z. T. op 52, 53, 54 of 56, anders is de *pion* verloren het welk thans, voor den zwarten, doodelijk is.

7. W. P. op 15, of R. op 16 (zoo de zwarte *R*, bij den vierden *zet*, op 6 is gegaan) als wanneer het verdere spel, om den P. tot D. te brengen, zich van zelven wijst; en zoodra als de zwarte dit wil

beletten, door zijnen *toren* aan te voeren, dan neemt de witte den *P.* op 51 en de partij is beslist.

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *P.* op 51, daardoor wint hij een *tempo*, zonder hetwelk de witte den zwarten zou *mat* zetten, zoo als wij hier boven reeds hebben aangetoond.
   W. T. op 62, om den *P.* van 59 terug te houden.
2. Z. *T.* op 54, op hoop dat de zwarte hem zal nemen en hij dus *D.* zou kunnen halen.

	W. T. op 61	of T. op 54 neemt *T.*
3.	Z. *P.* op 34	„ *P.* op 59, wordt D. *mat.*
	W. P. op 14	
4.	Z. *P.* op 42	
	W. P. op 6 wordt D	„ P. op 7, neemt *T.* wordt D. *schaak.*
5.	Z. *T.* van 54 op 6 neemt D.	„ *R.* op 7, neemt D.
	W. T. op 63	„ T. op 5, *schaak.*
6.	Z. *P.* op 50	„ *T.* op 6.
	W. P. op 15 *schaak*	„ *T.* op 61.
7.	Z. *T.* op 15 neemt P.	„ *P.* op 50.
	W. T. op 15 neemt *T.*	„ wat hij wil.
8.	Z. *P.* op 59 wordt D. *schaak.*	„ *P.* op 59 wordt D. *sch.*
	W. R. op 23	„ T. op 59 neemt *D.*
9.	Z. *D.* op 63 *schaak* (*)	„ *P.* op 59 neemt T. *mat.*
	W. R. op 24.	
10.	Z. *D.* op 15 neemt T. *mat.*	

N°. 15. Zie Tabel H N°. *15.* de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* was, dan ware het terstond *mat* met *toren* op 59. of *pion* op 56.

(*) De *mat* zou hier eenen *zet* vervroegd kunnen worden, wanneer de zwarte, in de plaats van *D.* op 63 te spelen, zijnen P. van 50 op 58 bragt en daarvoor eenen *looper* nam, als wanneer het oogenblikkelijk *mat* zou zijn.

De Vertaler.

1. W. C. van 43 op 26 *schaak*.
Z. *F*. op 26. neemt C. of *R*. op 2 of *R*. op 17 neemt P.
2. W. C. op 3 *schaak* ,, P. op 9 *mat* ,, C. op 11 *schaak*.
Z. *R*. op 2 ,, *R*. op 17 neemt P. ,, *R*. op 9
3. W. P. op 9 *schaak* ,, P. op 2 wordt C. *mat* ,, C. op 5 *schaak*.
Z. *R*. op 11 ,, *R*. op 2
4. W. P. op 2 wordt D. *schaak* ,, C. op 17 *mat*.
Z. *R*. op 4 of *R*. op 12
5. W. D. op 20 *schaak* ,, D. op 20 *schaak*
Z. *F*. op 12 of *R*. op 3 neemt C. of *R*. op 5 ,, *R*. op 3 neemt C.
6. W. D. op 13 *schaak* ,, P. op 1 wordt T. *mat* ,, D. op 13 *mat* ,, P. op 1. wordt T. *mat*.
Z. *R*. op 11 of *R*. op 3 neemt C.
7. W. P. op 1 wordt C. *sch*. ,, P. op 1 wordt T. *schaak*.
Z. *R*. op 3 of 2 of *R*. op 11.
8. W. D. op 6 ,, 20 ,, D. op 20. *mat*.
Z. *F*. op 5 of *R*. op 3.
9. W. D. op 5 *mat* ,, D. op 11 *mat*.

N°. 16. Zie Tabel H. N°. 16, de wits heeft den *zet*.

NB. Vergelijk, dit en het volgende spel met hetgeen gezegd is in het VII hoofdstuk § 5 bladz: 28 en 29.

1. W. P. op 25.
Z. *P*. op 39 voor als nog kan de P. op 25 hem niet gevaarlijk worden, dewijl hij, zoo deze P. op 17 gaat, zijnen *R*. op 18 kan plaatsen, hij wint dus een *tempo* door *P*. op 39 te spelen.

2. W. R. op 44.
Z. *P.* op 47.

3. W. R. op 53 nu kan de witte den *pion* op 47 altijd terug houden of nemen zoo hij op 55 gaat. Daarentegen durft de zwarte, den *pion* op 35 niet nemen, dewijl anders de *pion* van 25 door gaat en D. haald.
Z. *R.* op 19 om de *pionnen*, van den witten, tegen te houden.

4. W. R. op 46 om in de gelegenheid te zijn van den *P.* te nemen, wanneer hij het noodig acht.
Z. *R.* op 10 om op 17 te gaan en den P. op 25 te nemen en daarna dien op 35 aan te tasten.

5. W. P. op 27 als de eenige *zet* welke het voornemen van den zwarten kan verhinderen.
Z. *R.* op 17 om den *pion* op 25 te nemen. Hij zou ook op 19 hebben kunnen gaan om den P. op 27 te veroveren hetgeen op hetzelfde zou uitkomen.

6. W. P. op 19 nu durft de zwarte den P. op 25 niet te nemen, dewijl anders de andere *pion* ongehinderd zou kunnen voortgaan. Dit zelfde zou plaats hebben, zoo de zwarte *koning* op 19 stond als wanneer de P. van 25 zou voortgaan.
Z. *R.* op 9 om den P. van 19 tegen te houden.

7. W. R. op 47 neemt den *pion*, om zijne *pionnen* ter hulpe te snellen.
Z. *R.* op 17 om den *pion* op 25 tegen te houden en tevens dien op 19 te kunnen bereiken als deze voortgaat.

8. W. R. op 38.
Z. *R.* op 9.

9. W. R. op 29.
Z. *R.* op 17. Zoo de *R.* hier op 2 ging dan zou de P. van 25 op 17 gaan en dan haalde den witte nog vroeger *koningin*.

10. W. R. op 20.
Z. *R.* op 9.

11. W. P. op 11 en moet nu *koningin* halen, dewijl de

witte *koning* dien P. tegen de aanvallen, van den zwarten *koning*, *dekt*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *P*. op 39, W. R. op 44
2. Z. *P*. op 47, W. R. op 55, hij zou anders den *pion* niet kunnen beletten om D. te halen.
3. Z. *R*. op 35 neemt *P*, W. R. op 46.
4. Z. *R*. op 34, W. R. op 47 neemt, *P*.
5. Z. *R*. op 33, neemt *P*. *remise*.

N°. 17. Zie Tabel H N°. 17, de witte heeft den *zet*.

1. W. R. op 55, Z. *R*. op 35, zoo hij op 33 gaat, ontstaat hetzelfde spel met den anderen P.
2. W. P. op 33, Z. *R*. op 27. hij durft den P op 43, niet nemen dewijl de andere dan voortgaat.
3. W. R. op 46, Z. *R*. op 35.
4. W. R. op 37, Z. *R*. op 27.
5. W. R. op 44, Z. *R*. op 19 of *R*. op 18. W. R. op 35 Z. *R*. op 25, W. R. op 27 en zoo vervolgens zoo als hiernevens bij den achtsten *zet* is aangewezen.
6. W. R. op 36, Z. *R*. op 18.
7. W. R. op 28, Z. *R*. op 25.
8. W. R. op 27, Z. *R*. op 33 neemt P.
9. W. P. op 55, die nu ongehindert *koningin* kan halen, volgens hetgeen in het zevende hoofdstuk over de onvermijdelijke *matten* gezegd is.

Het zelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *R*. op 33, of *R*. op 35.
   W. P. op 35, „ P. op 33.
2. Z. *R*. op 25, „ *R*. op 27.
   W. R. op 55, „ R. op 55.
3. Z. *R*. op 18, „ *R*. op 18. Hij durft geenen *pion* te nemen dewijl anders de andere doorgaat en *koningin* haalt. Zoo hij bij dezen *zet* op 55 ging, dan zou de wit-

te R. op 46 gaan en zijne *pionnen* ter hulpe snellen, waardoor hetzelfde spel zou ontstaan hetgeen wij zoo even hebben aangetoond.

W. P. op 33 of P. op 35.
4. Z. *R*. op 25 „ *R*. op 27.
W. P. op 27 „ P. op 25.
5. Z. *R*. op 17 „ *R*. op 19.
W. R. op 46 en nu volgt hetzelfde spel dat wij hier boven hebben aangewezen, zoo dat de zwarte in alle gevallen de partij moet verliezen.

N°. 18. Zie Tabel H. N°. 18 de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 15.
Z. *T*. op 64 *schaak*. of *R*. op 5, W. T. op 13 *sch*. Z. *R*. op 6, W. C. op 21 *sch*. Z. *R*. op 7, W. P. op 14 *sch*. Z. *R*. op 8 (*R*. op 16, W. P. op 6 wordt D. *mat*.) W. F. op 36, *sch*. Z. *R*. op 16, W. P. op 6, wordt D. *mat*.

Of *T*. op 19, 35 of 43. W. C. op 16 *sch*. Z. *R*. op 5, W. T. op 13 *mat*.

Of *T*. op 11, W. F. op 11, neemt T, Z. *R*. op 5, W. T. op 13 *sch*. Z. *R*. op 6 en vervolgens als hier boven is aangetoond.

Bij elken anderen *zet* van den zwarten speelt de witte C. op 16 en zoo vervolgens.

2. W. R. op 23.
Z. *T*. op 24 neemt P. *sch*. bij elken anderen *zet*, alweder het spel zoo als hier boven is aangewezen.
3. W. R. op 24 neemt *T*.
Z. *T*. op 11 of *R*. op 5. (bij elken anderen *zet* alweder C. op 16 en zoo vervolgens) W. T. op 13 *sch*. Z. *R*. op 6, W. C. op 16 *sch*., Z. *R*. op 7 W. P. op 14 *sch*. Z. *R*. op 8. W. F. op 36 *mat*.
4. W. F. op 11 neemt T.
Z. *R*. op 5. bij elken anderen *zet* alweder C. op 16.
5. W. T. op 13 *schaak*.

Z. *R.* op 6.
6. W. C. op 16 *schaak.*
Z. *R.* op 7.
7. W. P. op 14 *schaak.*
Z. *R.* op 8.
8. W. T. op 5 *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *set* heeft,
1. Z. *T* op 64 *schaak.*
W. C. op 48
2. Z. *C.* op 46 dreigt met de *mat* wanneer de zwarte *T.* het *paard* op 48 neemt.

Om dit te voorkomen moet de witte ruimte voor zijnen *koning* maken en daartoe zijn slechts drie *zetten* voor hem mogelijk als T. op 15. T. op 7 *sch.* of P. op 31. Wij zullen zien wat de gevolgen daarvan zijn.

	W. T. op 15	of W. T. op 7 *sch.*	of W. P. op 31.
3.	Z. *T.* op 48. neemt C. *sch.*	,, Z. *R.* op 7 neemt T.	,, Z. *T.* op 48. neemt C. *sch.*
	W. R. op 23	,, W. R. op 23	,, W. R. op 39.
4.	Z. *T.* op 24 neemt P. *sch.*	,, Z. C. op 29 *sch.*	,, Z. *T.* op 40 *schaak.*
	W. R. op 24 neemt T.	,, W. R. op 31 of R. op 32	,, W. R. op 47
5.	Z. *P.* op 59 word D. *sch.*	,, Z. *P* op 59 wordt D. *schaak* of *T.* op 48 neemt C.	,, Z. *P.* op 59 wordt *D.*
	W. R. op 23 of R. op 16	,, W. R. op 40 of R. op 31	,, W. F. op 54
6.	Z. *D.* op 31 *sch.* of *D.* op 64 *sch.*	,, Z. *C.* op 23 *sch.* of *Z. P.* op 59 wordt D. *mat.*	,, Z. *D.* op 64
	W. R. op 16 of R. op 23	,, W. R. op 32	,, W. wat hij wil.
7.	Z. *D.* op 32 *mat* of C. op 29 *sch.*	,, Z. *T.* op 48 neemt C. *schaak*	,, Z. *D.* op 48 *mat.*
	Of R. op 31	,, W. R. op 23 neemt C	
	,, Z. *D.* op 59 *sch.*	,, Z. *D.* op 24 *mat*	

Of W. R. op 40.
„ Z. *D.* op 24 *schaak.*
„ W. R. op 47.
„ Z. *T.* op 43 *schaak.*
„ W. R. op 55.
„ Z. *D.* op 52 *schaak.*
„ W. R. op 64.
„ Z. *T.* op 59 *mat* in de gevolgen.

N°. 19. Zie Tabel H. N°. 19 de witte heeft den *zet.*

1. W. T. op 59.
Z. *T.* op 59 neemt T of *R.* op 41. W. R. op 43. Z. *T.* op 59 neemt T. (of *P.* op 50, W. P. op 9, Z. *R.* op 33. W. P. op 1 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 26, W. D. op 2 *sch.* Z. wat hij wil. W. D. neemt den *pion* op 50, wordt door den zwarten *toren* hernomen, welke de witte *koning* herneemt en vervolgens den *pion* op 51, als wanneer de partij beslist is,) W. P. op 9. Z. *R.* op 33 (of *R.* op 49. W. P. op 1 wordt D. *sch,* Z. *R.* op 58. W. D. op 41, de zwarte spele nu wat hij wil, W. D. op 50 *mat.*) W. P. op 1 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 26; W. D. op 2 *sch.* Z. *R.* waar hij wil, W. D. op 42 neemt *P.* zwarte wat hij wil de witte D. gaat op 50 en neemt den *toren* of den *pion* en moet nu het spel winnen.

Of *R.* op 25. W. P. op 9. Z. *T.* op 59 neemt T. W. P. op 1 wordt D. *sch.* W. R. op 18, W. D. op 2 *sch.*, Z. *R.* waar hij wil, W. D. op 42 neemt *pion* en moet daarna den tweeden *pion* nemen, waardoor de partij beslist is.

Of *P.* op 50, W. P. op 9, Z. *R.* op 25, W. P. op 1 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 18. W. D. op 2 *sch.* zwarte *R.* waar hij wil, de witte T. neemt *P.* op 51 en de partij is beslist.

2. W. P. op 9.

Z. *R.* op 41 of *R.* op 25, W. P. op 1 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 18, W. D. op 2 *sch.* en dan zoo als hier boven.

3. W. P. op 1 wordt D. *sch.*
Z. *R.* op 50.

4. W. D. op 53.
Z. *T.* op 60 of *T.* op 61. W D. op 42 neemt P. *sch.* Z. *R.* op 59 W. R. op 44, Z. *T.* op 60 *schaak.* W. R. op 43. Z. *T.* op 52 en nu vervolgens zoo als bij den zesden *set* wordt aangewezen.

5. W. D. op 42 *sch.* neemt P.
Z. *R.* op 59 om den *P.* te *dekken.*

6. W. R. op 43.
Z. *T.* op 52, anders is het *mat.*

7. W. D. op 10
Z. *T.* op 56 of *T.* op 44 *sch.* W. R. op 44 neemt *T.* Z. *R.* op 60. W. D. op 64 *mat* of *T.* op 60 W. D. op 50 *mat.*
Of *T.* op 53, W. D. op 64 en 61 *mat.*
Of *T.* op 20 of 4. W. D. op 50 en vervolgens op 51 neemt *pion* en de partij is beslist.

8. W. D. op 17.
Z. *R.* op 58, anders is het *mat* met D. op 57 of 62

9. W. D. op 26 *schaak.*
Z. *R.* op 59 of *R.* op 57 W. D. op 50 *mat.*

10. W. D. op 62, *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *set* heeft.

1. Z. *T.* op 62, neemt *T.*
W. P. op 37 — of P. op 9.
2. Z. *P.* op 59 wordt *D.* *sch.* — „ *T.* op 6.
W. R. waar hij wil — „ P. op 37.
3. Z. *T.* op 14 — „ *P.* op 59 wordt D. en wint de partij.
W. P. op 29.
4. Z. *T.* op 9 moet de partij winnen.

N°. 20. Zie Tabel H. N°. 20. de witte heeft den *zet.*

1. W. F. op 59.

Z. *F.* op 59, neemt F. of *F.* op 52, 38 31 of 24. W. F. neemt den zwarten, Z. *P.* op 28 (al wat de zwarte anders speelde zou het spel van de volgende verandering veroorzaken.) W. P. op 20 neemt den voorbijgeschoven *pion* Z. *R.* op 9 (door het voortschuiven van zijne *pionnen*, zou hij het spel een paar *zetten* kunnen ophouden.) W. F. op 45 *sch.* Z. *R.* op 1. W. P. op 18. Z. *P.* op 59, wordt D. *sch.* W. F. op 59, neemt D. Z. *P.* op 45. W. P. op 10 *sch.* Z. *R.* op 9, W. P. op 2 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 17. W. D. op 18 *mat.*

Of *R.* op 9, W. F. op 45 neemt F, *sch.* Z. *R.* op 1, W. P. op 18, Z. *P.* op 59 wordt D. *sch.* W. F. op 59, neemt D, Z. *P.* op 28, W. F. op 45. Z. *P.* op 36, W. F. op 36 neemt *P.* Z. *P.* op 45, W. P. op 10 *mat.*

Of *F.* op 9, W. P. op 18, Z. *F.* op 18 neemt P. W. R. op 18, neemt *F.* Z. *R.* op 2, (bij elken anderen *zet*, zou hij zijnen *pion* verliezen.) W. F. op 38, Z. *R.* op 3 (bij elken anderen *zet* zou hij een *pion* verliezen, of de witte P. van 29 ging D. halen.) W. R. op 27, en gaat nu de *pionnen* van 37 en van 51, een voor een wegnemen de zwarte *R.* staat dan op 37 en de witte R. op 51. W. F. speelt op 56. De zwarte *R.* moge nu den *looper* vervolgen of bij den *pion* op 29 blijven; de witte R. kan in beide gevallen den *pion* op 12 gaan veroveren, en zijnen P. tot D. brengen.

Of *F.* op 18 *sch.* W. R. op 18, neemt *F.* Z. *R.* op 2, W. R. op 17, Z. *R.* op 3, W. P. op 18 Z. *R.* op 2 W. P. op 10, Z. *R.* op 11 (het spelen van zijne *pionnen* kan het spel een paar *zetten* ophouden.) W. R. op 9, Z. wat hij wil, W.

P. op 2 wordt D. en neemt nu de zwarte *pionnen* weg waardoor de partij beslist is.

Of *F.* op 27, 36, 54 of 65, W. P. op 18 en nu ontstaat hetzelfde spel als in de voorgaande *variante*, de P. haalt D. en de partij is gewonnen, of de *looper* wordt op 18 genomen en de witte R. gaat de *pionnen* nemen waarna de *pion* van 29 D. wordt.

2. W. P. op 18.
   Z. *F.* op 45.
3. W. P. op 10 *sch.*
   Z. *R.* op 9.
4. W. P. op 2 wordt D. *sch.*
   Z. *R.* op 17.
5. W. D. op 10 *schaak.*
   Z. *R.* op 25.
6. W. D. op 28 *schaak.*
   Z *R.* op 33 of *R.* op 17. W. D. op 35 *sch.* Z. *R.* op 25. W. D. op 51 neemt P. Z. *F.* op 18 *sch.* W R. op 12 neemt *P.* Z. *P.* op 45, W. P. op 21 die T. wordt en de partij is beslist.

   Of *F.* op 27. W. D. op 27, neemt *F. schaak* Z. *R.* op 33 W. D. op 51 neemt *P.* en de partij is beslist.
7. W. D. op 37 neemt *P. schaak.*
   Z. *R.* op 42.
8. W. D. op 45, neemt *F. schaak.*
   Z. *R.* wat hij wil.
9. W. R. op 12, neemt *P.*
   Z. wat hij wil.
10. W. D. gaat nu den *P.* op 51 nemen, waarna zij door den Z. *R.* hernomen word, doch de P. van 29 gaat eene andere D. halen en de partij is beslist.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *R.* op 9. Speelde hij *F.* op 27 dan zou de witte het spel winnen door P. op 18.
   W. F. op 59 of R. op 12 (bij elken anderen *zet* moet hij verliezen.) Z. *F.* op 27. W. P. op 21. Z.

P. op 45 en moet nu met eene van zijne *P. dame* halen, terwijl de witte P. het *vak* 13 niet kan bezetten uit hoofde van den *looper* op 27.

2. Z. *F.* op 18 *schaak.*
W. R. op 12 neemt P.

3. Z. *P.* op 45.
W. P. op 21 of F. op 45 neemt *P.* Z. *F.* op 45, neemt F. W. P. op 21. Z. *P.* op 59 wordt D. en de partij is beslist.

4. Z. *P.* op 53 of *F.* op 27. W. P. op 13. Z. *F.* op 13 neemt P. W. F. op 45, neemt *P. schaak* Z. *R.* op 10, W. R. op 13 neemt *F. remise.*
W. P. op 13.

5. Z. *P.* op 61, wordt D.
W. P. op 5 wordt D.

6. Z. *D.* op 59, neemt F. en moet nu de partij winnen, dewijl hij den *pion* van 51 tot *T.* kan brengen of de witte D. kan noodzaken om zich op te offeren.

N°. 21. Zie Tabel H. N°. 21 de witte heeft den *zet.*

Eene belangrijke partij, waarbij de witte, door steeds met de *mat* te dreigen, en door een zeer voorzigtig spel om zijnen *koning* niet voor de aanvallen van de *paarden* bloot te stellen, zijnen *pion* tot *koningin* moet brengen.

1. W. F. op 36.
Z. C. op 50, anders ware het *mat*, door het nemen van het *paard*, op 43.

2. W. R. op 51.
Z. C. van 50 of van 43 op 60. Of een van beide de *paarden* op 33, (bij elken anderen *zet* is het wederom *mat* door het nemen van een der twee *paarden.*) W. F. op 15. Z. C. op 43 of 50. W. F. op 29 dit is de *positie* van den zesden *zet.*

3. W. F. op 15.
Z. C. op 45 *sch.* of het gespeelde *paard* weder op het vorige *vak.* W. F. op 29, zijnde dezelfde *positie.*

4. W. R. op 59.

Z. *C.* op 60 of *C.* op 35 of op 28 om het andere *paard* op 50 of op 43 te *dekken*. W. F. op 36. Z. wat hij wil, W. F. op 43 of 50, neemt *C. mat.*

5. W. F. op 29.

Z. *C.* op 50 of op 43, anders is het alweder *mat* met F. op 50 of 43, neemt *C*,

6. W. R. op 51.

Z. *C.* van 50 op 60 of *C.* van 50 op 33. W. F. op 38 neemt *P.* Z. *C.* op 50 (bij elken anderen *zet* gaat de W. F. op 29. Z. *C.* op 43 of 50 (of *C.* op 35) W. P. op 38. Z. *C.* op 43 of 50. W. P. op 30, zijnde dit de *positie* van den twaalfden *zet*. W. F. op 29 *positie* van den achtsten *zet*.

7. W. F. op 38, neemt *P.*

Z. *C.* op 50 of C. op 45 *sch.* W. F. op 45, neemt C. Z. *C*, op 26 (*C.* op 53 veroorzaakt het zelfde spel dewijl dan het *paard* steeds van 53 op 43 heen en weder moet en de *pion* ongehindert *koningin* gaat halen.) W. P. op 38. Z. *C.* op 41 *sch.* (C. op 43 veroorzaakt hetzelfde spel met onderscheid dat de *pion* dan eenen *zet* vroeger de randrij bereikt.) W. R. op 59. Z. *C.* op 26. (*C.* op 58, 35 of 51, dan geeft de W. F. op 36 *sch.* of F. op 52. Z. C. op 43, 50 of waar hij wil. W. F. op 43 of 50 *mat.*) W. P. op 30. Z. *C.* op 43 (anders *mat*) W. R. op 51 Z. *C.* op 26 (of C. op 53 (of waar hij wil. W. F. op 36 *sch.* Z. *C.* dekt *sch.* W. F. neemt *C. mat*) W. P. op 22. Z. *C.* op 43. W. F. op 38. Z. *C.* waar hij wil. W. F. op 29 *sch.* Z. C. *dekt sch.* W. F. neemt C. *mat.*) W. P. op 22. Z. *C.* op 41 *sch.* W. R. op 59. Z. *C.* op 26. W. P. op 14. Z. C. op 43. W. R. op 51. Z. *C.* op 26. W. P. op 6, wordt D. Z. *C.* op 41 *schaak.* (of C. op 43. W. D. op 34. Z. C. waar hij wil. W. D. op 50 of 58, *mat.*) W. R. op 59. Z. *C.* waar hij wil. W. D. op 15 *schaak* Z. C. dekt *schaak.* W. D. neemt *C. mat.*

Of *C.* van 43 waar hij wil. W. F. op 29

schaak. Z. *C.* op 43 of 60. W. P. op 38 (*positie* van den negenden *zet*.

Of C. op 54, W. F. op 29. Z. *C.* op 37 (of *C.* op 60. W. P. op 38, *positie* van den negenden *zet*.) W. F. op 36. Z. *C.* waar hij wil. W. F. op 43, neemt *C.* *mat*.

8. W. F. op 29.
Z. *C.* van 43 of van 50 op 60, of anders een van beide de *paarden* op 33 (anders is *mat*.) W. P. op 8. Z. *C.* weder op het vorige *vak*, W. P. op 30, *positie* van den twaalfden *zet*.

9. W. P. op 38.
Z. *C.* op 45 *sch.* of *C.* op 50 of 43. *positie* van den twaalfden *zet*.

10. W. R. op 59.
Z. *C.* op 60.

11. W. P. op 30.
Z. *C.* op 50 of 43 anders *mat*.

12. W. R. op 51.
Z. *C.* van 50 of van 43 op 60, of *C.* van 43 op 33, (anders is het *mat*.) W. P. op 22, *Z. C.* op 43, W. P. op 14 (*positie* van den zestienden *zet*.)

13. W. P. op 22.
Z. *C.* op 45 *sch.* of *C.* op 43, W. P. op 14 (*positie* van den zestienden *zet*.

14. W. R. op 59.
Z. *C.* op 60.

15. W. P. op 14.
Z. *C.* op 43, anders *mat*.

16. W. R. op 51.
Z. *C.* op 60, of *C.* op 33 (anders is het *mat*.) W. P. op 6, wordt D, Z. *C.* op 43. W. D. op 34. Z. *C.* waar hij wil, W. F. neemt het *paard* op 43 of 50 *sch.* Z. *C.* op 43 of 50. W. D. op 50 *mat*.

17. W. P. op 6, wordt D.
Z. *C.* op 45, *schaak*.

18. W. R. op 59.
Z. *C.* op 60, of 35 om het *paard* op 50 of 43 te *dekken*, dewijl de witte anders *mat* zet.

19. W. D. op 34.
Z. *C.* waar hij wil.
20. W. D. op 50 *mat.*

Deze *positie*, welke door een der eerste meesters (STAMMA) in zijn werk over het schaakspel is opgegeven, en die als een zijner schoonste opgave, overal gepREZEN wordt, bewijst duidelijk hoe moeijelijk het is, zelfs voor de grootste meesters om altijd de beste *zetten* te doen; want, wanneer men alle mogelijke *zetten* nagaat zal men zien dat de witte de partij onmogelijk kan winnen zoo de zwarte goed speelt.

Wanneer men de *positie* beschouwt, dan ziet men dat de witte zijnen F. op de verticale lijn van 8 op 57 moet houden en alleen dan den *pion* op 38 durft nemen, wanneer hij zeker is, de vorige lijn op den volgenden *zet* weder te kunnen bezetten om daarna zijnen *pion* ongehinderd tot *koningin* te kunnen brengen. Daarbij moet hij in het oog houden, dat de vijand om hem aan te vallen altijd eerst twee *zetten* moet doën, welke de witte zich ten nutte kan maken om zijnen *pion* vooruit te brengen. Hieruit vloeit dus voort dat de zwarte moet trachten om den *looper*, als hij op 38 staat, de voormelde lijn te betwisten en om den witten R. door een van zijne *paarden* in een voortdurend *schaak* te houden.

Bij het bovenstaande spel, verliest de zwarte het op alle mogelijke wijzen, doch alle *zetten* die hij doen kan zijn daarbij niet opgegeven, want bij de *positie* van den zesden *zet* kan de zwarte ook in plaats van *C.* van 50 op 60, *C.* van 43 op 60 spelen, nu moet de witte F. den *P.* op 38 nemen, (want zoo hij zijnen F. weder op 15 of zijnen R. op 59 bragt, dan zou het zwarte *paard* weder op 43 gaan en zoo doende bleef de partij *remise*) wanneer nu de F. den *P.* genomen heeft gaat het *paard* van 50 op 44 (zelfs wanneer hij zijn *C.* op 35 plaatst en dus den *looper* even eens van 29 terug houdt, zou hij het spel zeer lang kunnen ophouden, doch evenwel moeten verliezen) wat nu de witte ook spele, zoo kan hij niet verhinderen dat een van de twee *paarden*, zijnen *koning* in een gedurig *sch.*

houdt, want de witte F. moet 38 verlaten of wordt genomen, terwijl de witte R. geen van de twee *paarden* durft nemen omdat anders de Z. *R.* plaatst maakt voor zijnen *pion* welke dan *D.* zou halen. Hij moet dus spelen F. op 24, 59 of 20 en dan geeft de zwarte, met *C.* op 34 of 61, *schaak*, hetgeen hij steeds kan volhouden op de vakken 34, 44 en 61, zoo dat de partij *remise* wordt, ten zij de witte R. de vakken 51 en 59 verlaat, als wanneer hij gevaar loopt om te verliezen, en zoo de witte een van beide de *paarden* neemt dan gaat de zwarte *R.* terstond op 58 en daarna *P.* op 57, die door den W. F. genomen wordt, welke de *Z. R.* herneemt en dan is de partij ongetwijfelt *remise.*

Wanneer de zwarte bij den zesden *zet*, zijn *paard* van 43 op 33 speelde, dan W. F. op 38, neemt *P. Z. C.* op 44, W. F. op 52, om het voortdurend *schaak* van het *paard* op 44, 34 en 61 te verhinderen. *Z. C.* van 44 op 50, W. F. op 45 en komt vervolgens weder op 36.

Speelde de zwarte in de plaats van *C.* op 50, zijn *paard* op 27 of 29, dan zou de W. F. op 31 gaan en zoo, Z. *C.* op 12 of 57 ging, om 22 te *dekken*, dan zou de W. F. op 24 gaan van waar hij weder 15 en dus de meergenoemde lijn kan bezetten zonder dat de zwarte het kan verhinderen waardoor hij de partij moet winnen.

Ondertusschen zou Z. *C.* in de plaats van op 44 ook op 35 kunnen gaan (bij elken anderen *zet* gaat de W. F. weder op 29 en wint de partij) W. F. op 31. *Z. C.* op 41 *sch.* W. R. op 59, Z. *C.* op 43. W. F. op 22, Z. *C.* van 41 op 26, de witte spele wat hij wil, Z. *C.* op 36, en nu kan de witte een voortdurend *schaak* niet verhinderen, ten zij hij door het nemen van het *paard* den zwarten *pat* zet. Hier zijn dus twee gevallen, die het spel beslissen en die STAMMA waarschijnlijk ontgaan zijn, doch met dat al blijft dit spel zeer schoon en leerzaam.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *C.* op 53 *schaak*. W. R. op 51.
2. Z. *C.* op 63 neemt F. W. R. op 59, zoo hij anders spelt gaat de Z. *R* terstond op 50 en wijders *P.* op 49 haalt D.

3. Z. *C.* op 46 neemt P. W. R. op 51.
4. Z. *C.* op 56 *schaak*. W. R. op 59 of 60.
5. Z. *R.* op 50 of *P.* op 46 en haalt nu een van beiden *D.* waardoor de partij beslist wordt.

N°. 22 Zie Tabel H. N°. 22, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte den *zet* had ware er geen twijfel of hij moet de partij winnen.

1. W. T. op 38 *schaak*.
Z. *R.* op 41.
2. W. C. op 35 *schaak*.
Z. *R.* op 33 of 34,
3. W. C. op 20 *schaak* met T.
Z. *R.* op 41, of *R.* op 43. W. C. op 37 *schaak*, Z. *C.* op 37 neemt C. (of *R.* op 51, W. C. op 22 neemt C. Z. *T.* op 63 (of P. op 57 word D. W. P. op 7, wordt D, de zwarte spele nu wat hij wil de witte valt nu den Z. *R.* aan en moet het winnen dewijl de Z. *D.* op den eersten *zet* geen *schaak* kan geven, zonder genomen te worden.) W. C. op 59, Z. *T.* op 59 neemt C. W. T. op 59 neemt T. Z. *P.* op 51, wordt *D.* W. P. op 7, wordt D. Z. *D.* op 22 *schaak*, W. R. op 26. Z. *D.* op 30, *schaak* W. R. op 34 en daar nu de zwarte niet meer *schaak* kan geven, heeft de witte de gelegenheid om den vijandelijken *koning* aan te vallen, en de partij te winnen.) W. P. op 7 wordt D. Z. *P.* op 57 wordt *D.* (speelde hij *T.* op 61, dan W. T. op 46 *schaak*, Z. *R.* op 52, W. D. op 28 *schaak*. Z. *R.* op 59, W. D. op 35 *schaak*, Z. *R.* op 52, W. T. op 44 *sch.* Z. *R.* op 53, W. D. op 37, neemt *C.* en geeft *sch.* en nu valt het niet moeijelijk den zwarten *mat* te zetten.) W. T. op 37 neemt *C.* Z. *T.* op 59. (speelde hij *T.* op 62 dan speelt de W. D. op 35 *sch.* Z. *R.* op 50 of 52, W. T. op 53 *sch.* Z. *R.* op 60 of 41, W. D. op 44 of 27 *schaak*,

Z. *R.* op 59 of 33, W. D. op 45 *schaak* of op 25 *mat*, Z. *R.* op 58, W. D. op 42 *sch.* neemt *P.* Z. *R.* op 59 (of *D.* op 50. W. D. op 51 of D. op 50 neemt *D. mat.*) W. T. op 35 *sch.* Z. *R.* op 50, W. D. op 15 *sch.* Z. *R.* op 41, (speelde hij *R.* op 58, dan W. T. op 59 neemt *T. sch.* Z. *R.* op 59 neemt T. W. D. op 57 *sch.* neemt *D.* en moet nu de partij winnen.) W. D. op 15 *sch.* Z. *R.* op 50 (of *R.* op 49 W. T. op 33 *sch.* Z. *R.* op 58. W. T. op 57 neemt D. *sch.* Z. *R.* op 57 neemt T. W. D. op 41 *sch.* Z. *R.* op 58. W. D. op 42, neemt *P. sch.* en nu moet de witte de partij winnen, volgens hetgeen wij hebben aangetoond in hoofdstuk VII. § 5. N°. 3. bladz. 107) W. D. op 29 *sch.* Z. *R.* op 41 W. T. op 33 *sch.* Z. *R.* op 33 neemt T. W. D. op 25 *mat.*

4. W. C. op 26 *schaak.*
   Z. *R.* op 50.

5. W. T. op 54 *schaak.*
   Z. *R.* op 59, of *R.* op 57, W. T. op 22 neemt C. Z. *T.* op 63. W. T. op 62 *sch.* Z. *T.* op 62 neemt T. W. P. op 7, wordt D, Z. *P.* op 50, W. D. op 15 (de eenige *zet* om den zwarten te halen van *koningin* te beletten.) Z. *T.* op 65, W. D. op 63, neemt T. (zoo hij op de verticale lijn van 8 op 57, met de *koningin*, heen en weder wilde gaan, dan zou de zwarte *T.* op de rij van 57 op 64, de D. overal vervolgen, waardoor de partij *remise* zou worden, indien de D. den *T.* niet name.) Z. *P.* op 58 wordt D. W. D. op 36 *sch.* Z. *D.* op 50. W. D. op 60 *sch.* en nu moet de witte door onophoudelijk *schaak* geven, de partij *remise* houden, dewijl de zwarte anders zijnen *pion* van 49 op 57 brengt en daarvoor eenen *toren*, of na het ruilen van de *koninginnen* eene D. kan nemen, als wanneer de witte het spel moet verliezen.

6. W. T. op 22, neemt het *paard.*
   Z. *P.* op 57 wordt D.

7. W. T. op 19 *schaak.*
Z. *R.* op 50 of 60 of 52.
8. W. P. op 7 wordt D.
Z. *T.* op 59 of *R.* op 49. W. T. op 51 *sch.* Z. *T.* op 50. W. C. op 43 *schaak*, Z. *R.* op 41. W. D. op 6 *mat.* (Of *D.* op 50, W. D. op 28 *schaak*, Z. *D.* op 52, W. C. op 43 *schaak.* Z. *R.* waar hij wil W. D. op 52 neemt *D. schaak.* Z. *R.* op 52 neemt D, W. C. op 58 neemt T. en de partij is beslist.) Of Z. *D.* op 29, W. D. op 55 *sch.* Z. *R.* op 45, W. D. op 48 *sch.* Z. *R.* op 38 W. D. op 56 *sch.* Z. *R.* op 30 of 37. W. T. op 27 of 35 en de partij is beslist.
Of Z. *T.* op 63, W. D. op 28 *sch.* Z. *R.* op 45 W. T. op 21 *sch.* Z. *R.* op 38. W. D. op 52 *sch.* Z. *R.* op 30. W. D. op 28 *sch.* Z. *R.* op 38 W. T. op 37 *sch.* Z. *R.* op 47, W. D. op 44 *sch.* Z. *R.* op 54, 55 of 56, W. T. op 53 *sch.* Z. *R.* op 62 of 64. W. T. op 49 *sch.* met de D. en neemt de *D.* of W. D. op 48 *mat.*
9. W. D. op 15 *sch.*
Z. *R.* op 49.
10. W. C. op 43 *sch.*
Z. *R.* op 50, of *R.* op 41. W. D. op 9 *sch*, Z. *R.* op 50. W. C. op 60 *sch.* Z. *R*, op 58. W. T. op 59 neemt *T. sch.* en de partij is beslist.
11. W. C. op 60, *schaak.*
Z. *R.* op 49, of *R.* op 58. W. T. op 59 *schaak.* Z. *R.* op 59. W. D. op 57 *schaak* en de partij is beslist.
12. W. D. op 9 *schaak.* Z. *R.* op 58. (13) W. T. op 59 *schaak.* Z. *R.* op 59. (14) W. D. op 57 *sch.* en de partij is beslist.

Zoo de witte anders speelde dan zou men, reeds bij de eerste *zetten*, ontdekken dat hij te kort zou schieten, en derhalve is dit opgegeven spel, van den witten, het beste. De zwarte kan evenmin anders spelen, heezeer het bij den derden en vijfden *zet*, oppervlakkig beschouwd, beter zou

zijn, zoo hij plaats voor zijnen *pion* maakte om *koningin* te halen.

Wij hebben hier alleen die *zetten* opgegeven welke de langste verdediging ten gevolge hebben en die, waarbij de *mat* terstond in het oog valt, hebben wij opzettelijk achter gelaten dewijl ieder schaakspeler dezelve oogenblikkelijk moet zien en ontdekken.

§ 4.

Einden van het spel waarbij een paard mat zet.

N°. 1. Zie Tabel H. N°. 23, de witte heeft den *zet*.

Wanneer de zwarte aan den *zet* ware dan zou het oogenblikkelijk *mat* zijn, met *T*. op 64.

1. W. T. op 11 *schaak* — Z. *F*. op 11, neemt T.
2. W. C. op 9, *mat*.

N°. 2. Zie Tabel H. N°. 24, de witte heeft den *zet*.

1. W. D. op 16 neemt P. *sch*. Z. *D*. op 16, neemt D.
2. W. C. op 14 *mat*, (zie eerste deel blad 19, *besloten mat*)

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1. Z. *T*. op 6; het beste wat hij spelen kan om de *mat* op 14 of op 16 te *dekken*.
   W. D. op 34, valt den *toren* aan.
2. Z. *D*. op 5, — of *R*. op 7.
   W. D. op 36, — „ D. op 35 *schaak*.
3. Z. *P*. op 24, — „ *D*. op 14.
   W. C. op 37, — „ D. op 14 neemt D. *sch*. en kan de partij winnen, doch in beide de gevallen moet dezelve waarschijnlijk *remise* worden.

N°. 3. Zie Tabel H. N°. 25, de witte heeft den *zet*.

1. W. P. op 3 wordt C. *sch*. — Z. *R*. op 1.
2. W. C. van 33 op 18 *mat*.

N°. 4. Zie Tabel H. N°. 26, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 2 *sch.* Z. *T.* op 2 neemt D.
2. W. C. op 11 *mat.*

N°. 5. Zie Tabel H. N°. 27, de witte heeft den *zet.*

1. W. F. op 10 *schaak.* Z. *T.* op 10 neemt F.
2. W. T. op 5 *schaak.* Z. *T.* op 2.
3. W. C. op 11 *mat.*

N°. 6. Zie Tabel H. N°. 28, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 17 *schaak.*
   Z. *C.* op 17 neemt D. of *R.* op 2.
2. W. F. op 10 *schaak.* „ D. op 10 *mat.*
   Z. *R.* op 2 of op 9.
3. W. C. op 19 *mat.*

N°. 7. Zie Tabel H. N°. 29, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 14 neemt P. *sch.* Z. *R.* op 4.
2. W. D. op 12 neemt F. *sch.* Z. *C.* op 12 neemt D.
3. W. C. op 14 *mat.*

N°. 8. Zie Tabel H. N°. 30, de witte heeft den *zet.*

1. W. F. op 14 *sch.*		of C. op 20 *schaak.*	
Z. *T.* op 14 neemt F.	of *T.* op 28	„ *T.* op 20 neemt C.	of *F.* op 20 neemt C.
2. W. T. op 36 *schaak.*	„ F. op 28 neemt*T.mt*	„ F. op 14 *schaak,*	„ T. op 36. *schaak.*
Z. *F.* op 36 neemt T.	of *C.* op 36 neemt T.	„ *T.* op 21 of 28	„ *C.* op 36 neemt T.
3. W. C. op 20 *sch., mat*	„ C. op 25 *mat*	„ F. op 21 of 28 *mat*	„ C. op 25 *mat.*

Bij den tweeden *zet* zou de witten ook kunnen spelen in de plaats van T. op 36.

2. W. C. op 20 *schaak.* Z. *F.* op 20 neemt C.
3. W. T. op 36 *schaak.* Z. *C.* op 36 neemt T.
4. W. C. op 25 *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *zet* heeft.

1.	Z. *F.* op 11 *schaak.*	
	W. R. op 10.	
2.	Z. *C.* op 4 *schaak.*	
	W. R. op 1	of R. op 9.
3.	Z. *F.* op 19 *sch.*	„ *F.* op 20 *schaak* met *T.*
	W. R. op 9	„ R. op 18 of op 1.
4.	Z. *F.* op 20 *sch.*	„ *T.* op 10 *sch.* of *F.* op 19 *mt.*
	W. R. op 18	„ R. op 25.
5.	Z. *T.* op 10 *sch.*	„ *F.* op 11 *schaak.*
	W. R. op 25	„ C. op 18.
6.	Z. *F.* op 11 *sch.*	„ *F.* op 18 neemt C. *mat.*
	W. C. op 18.	
7.	Z. *F.* op 18 neemt C. *mat.*	

N°. 9. Zie Tabel H. N°. 31, de witte heeft den *zet.*

1.	W. C. op 12 *schaak*	Z. *R.* op 1.
2.	W. C. op 18 *schaak*	Z. *D.* op 18 neemt C.
3.	W. C. op 18, neemt *D.* *mat.*	

N°. 10. Zie Tabel H. N°. 32, de witte heeft den *zet.*

1.	W. *T.* op 1 *sch.*	Z. *R.* op 1 neemt T.
2.	W. F. op 10 *sch.* neemt *P.*	Z. *R.* op 2.
3.	W. C. op 17 *mat.*	

N°. 11. Zie Tabel I, N°. 1, de witte heeft den *zet.*

1.	W. T. op 2 *schaak.*		
	Z. *F.* op 3.		of *C.* op 3.
2.	W. D. op 12 *schaak.*	of T. op 3 *sch.* neemt *F.*	„ C. op 10 *mt.*
	Z. *C.* op 12 neemt D.	„ *C.* op 3	„ *R.* op 3.
3.	W. C. op 21 *mat.*	„ C. op 10 *mat.*	„ D. op 1 *mat.*

N°. 12. Zie Tabel I, N°. 2, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 4 neemt *F.* *sch.* of F. op 35 *sch.*

	Z. *T.* op 4 neemt D.	of *R.* op 14	of *T.* op 35 neemt F.	of *T.* op 21
2.	W. F. op 35 *schaak.*	„ F. op 35 *schaak.*	„ D. op 4 neemt *F. sch.*	„ F. op 21 neemt *T. sch.*
	Z. *R.* op 8	„ *T.* op 35 neemt F. of *T.* op 21.	„ *R.* op 14	„ *R.* op 8.
3.	W. C. op 23 *mat.*	„ D. op 6 *mat* of F. op 21 *mat.*	„ D. op 6 *mat.*	„ C. op 23 *mat.*

Bij dit einde van het spel kan men niet opgeven welke *zet* door den zwarten het laatste gedaan is, alvorens de witte aan den *zet* kwam; in alle gevallen is het klaarblijkelijk dat hij zeer slecht gespeeld moet hebben; want zoo de zwarte *koningin* niet reeds op 54 stond, dan moet zij toch volgens de *positie* op de rij van 49 op 56 hebben gestaan en in dit geval had de zwarte moeten spelen.

1.	Z. *T.* op 61 *sch.*	
	W. D. op 63.	of F. op 62.
2.	Z. *T.* op 63 neemt D. *sch.*	„ *T.* op 62 neemt F. *sch.*
	W. R. op 63 neemt *T.*	„ D. op 63.
3.	Z. *D.* op 54 *schaak.*	„ *T.* op 63 neemt D. *sch.*
	W. R. op 64.	„ R. op 63. neemt *T.*
4.	Z. *T.* op 59 *schaak.*	„ *D.* op 54 *schaak.*
	W. F. op 62.	„ R. op 64.
5.	Z. *T.* op 62 neemt F. *mat.*	„ *T.* op 59 *mat.*

En zoo de zwarte *toren* niet reeds op 45 stond dan zou hij op 21, 29, 37, 53 of 46 moeten staan en in dit geval zou de zwarte moeten spelen. Zwarte *T.* op 59 (*mat*, zoo de andere zwarte *toren* op 53 stond) anders kan de witte deze *mat dekken* door F. op 62, doch dan neemt de zwarte *toren* dien *looper* en nu is het stellig *mat.*

Dat de zwarte zijnen *koning* verzet zou hebben om de *schaak* des witten *loopers* te ontgaan is volgens de *positie* diens *loopers* niet mogelijk, want de zwarte *koning* zou dat *stuk* hebben kunnen nemen, zoo de witte *looper* bijvoorbeeld op 34 stond, dan ware het mogelijk dat de zwarte

koning diens *schaak* ontweken ware, maar dan ook ware het slecht gespeeld dewijl hij zich, of met den *looper* of met den *toren*, zeer gemakkelijk had kunnen *dekken*.

N°. 13. Zie Tabel I, N°. 3. de witte heeft den *zet*.

1. W. C. op 24 *schaak* met de D.
   Z. *R*. op 8 — of op 6.
2. W. D. op 7 *schaak*. — ,, op 14 *mat*.
   Z. *T*. op 7 neemt D.
3. W. C. op 14 *mat*.

Dezelfde *positie* wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D*. op 39 *schaak*.
   W. R. op 64 — of R. op 62, bij elken andere *zet* noodzaakt de zwarte hem om de *koninginnen* tegen elkander af te ruilen of hij is reeds bij den 4e *zet mat*.
2. Z. *D*. op 48 *sch*. — ,, *T*. op 57 *schaak*.
   W. R. op 63. — ,, R. op 54.
3. Z. *T*. op 57 *sch*. — ,, *T*. op 50 *schaak*.
   W. R. op 54. — ,, R. op 45.
4. Z. *T*. op 50 *sch*. — ,, *T*. op 41 *schaak*.
   W. D. op 52. — ,, D. op 44.
5. Z. *T*. op 52 neemt D. *mat*. — ,, *T*. op 53 *mat*.

N°. 14. Zie Tabel I. N°. 4. de witte heeft den *zet*.

1. W. C. op 22.
   Z. *P*. op 31. — of *R*. op 64.
2. W. C. op 39 *sch*. — ,, C. op 39.
   Z. *R*. op 64. — ,, *P*. op 31. — of *P*. op 56.
3. W. R. op 62. — ,, R. op 62. — ,, R. op 62.
   Z. *P*. op 56. — ,, *P*. op 56. — ,, *P*. op 31.
4. W. C. op 54 *mat*. — ,, C. op 54 *mat*. — ,, C. op 54 *mt*.

Dezelfde *positie* wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *R*. op 64. — of *P*. op 31 welke andere *zet* hij ook doet hij zal bij den 4 of 5 *zet mat* worden.

	W. C. op 22.	of C. op 22.
2.	Z. *R*. op 56.	„ *R*. op 64.
	W. C. op 39 *schaak*.	„ C. op 39.
3.	Z. *R*. op 64.	„ *P*. op 56.
	W. C. op 45.	„ C. op 45.
4.	Z. *P*. op 31.	„ *P*. op 39.
	W. C. op 39.	„ C. op 62.
5.	Z. *P*. op 56.	„ *P*. op 47 *schaak*.
	W. C. op 45.	„ C. op 47 neemt *pion mat*.
6.	Z. *P*. op 39.	
	W. C. op 62.	
7.	Z. *P*. op 47 *schaak*.	
	W. C. op 47 neemt *pion*, *mat*.	

Dit spel is dus voor den zwarten in alle gevallen verloren.

N°. 15. De witte heeft den *zet*.

Deze positie staat gelijk aan die van het voorgaande spel, met uitzondering dat de zwarte *pion* van 23 nu op 15 staat.

1. W. C. op 13. of R. op 62. (speelde hij C. op 22. of 24, dan zou de zwarte *pion* dien nemen W. R. op 62. Z. *P*. op 30 of 32. W. R. op 54, Z. *P*. op 38. of 40, W. R. op 62, Z. *P*. op 46, of *R*. op 64, zoo de *P*. op 40 staat, W. R. op 54, Z. *R*. op 64 of *P*. op 56, W. R. op 62. *pat*, hoedanig de zwarte ook moge spelen) Z. *R*. op 64. W. C. op 13, Z. *P*. op 31, W. C. op 30, Z. *P*. op 39 W. C. op 40 of 45 (speelde hij R. op 54, dan zou de zwarte *R*. op 56 gaan en nu kan de witte op 47 met zijn *paard pat* zetten, doch zoo hij dit niet doet en zijn *paard* bij voorbeeld op 40 plaatst, dan geeft de zwarte *pion* op 47 *schaak*, W. R. op 62, Z. *P*. op 55, *schaak*. W. C. op 55, neemt P. Z. *P*. op 55, neemt C. *schaak* en haalt nu *koningin*) Z. *P*. op 47, de witte speele wat hij wil, Z. *P*. op 55, *schaak* en moet nu *koningin* halen.

Z. *P*. op 31.

2. W. C. op 30, of R. op 62, (of anders spele de witte zijn *paard* op 23, 28, of waar hij wil, de zwarte *pion* gaat op 39 en vervolgens op 47 en 55 waar het witte *paard* den *pion* kan nemen, doch dan wordt het hernomen door den *pion* van 48, die vervolgens *D.* haalt.) Z. *P.* op 39, W. C. op 30, Z. *P.* op 47 (of *R.* op 64, W. C. op 47 *schaak*, Z. *R.* op 56, W. R. op 54 *pat.*) W. C. op 47 neemt *P.* Z. *R.* op 47 neemt C. W. R. op 63, Z. *P.* op 56, W. R. op 64 en dus weder *pat.*
   Z. *P.* op 39.
3. W. R. op 62, of C. waar hij wil (op 47 is het *pat.*) Z. *P.* op 47 *schaak*, W. R. op 62, Z. *P.* op 55 *schaak*, W. R. op 54. Z. *P.* op 63 wordt D. en wint de partij.
   Z. P. op 47.
4. W. C. op 47, neemt *P.* en dit moet hij doen of deze *pion* haalt ongetwijfeld *D.*
   Z. *R.* op 47, neemt C.
5. W. R. op 63.
   Z. *P.* op 56.
6. W. R. op 64. *pat.*

Bij deze *positie* kan de witte, bij geene mogelijkheid de partij winnen, wanneer hij den *voorzet* heeft, doch zoo de zwarte den *voorzet* heeft, en bij den eersten *zet* met zijnen *koning* niet op 64 speelt dan zou de witte de partij moeten winnen, want speelt hij bijvoorbeeld:

1.	Z. *P.* op 31	of *P.* op 23, dan speelt	
	W. C. op 22	,, C. op 22, en dan heeft men dezelfde *positie* van de voorgaande partij.	
2.	Z. *P.* op 39	of *R.* op 64.	
	W. C. op 39 neemt *P.* *sch.*	,, R. op 62.	
3.	Z. *R.* op 64	,, *P.* op 39	of *P.* op 56.
	W. R. op 62	,, C. op 39 neemt P	,, C. op 37.
4.	Z. *P.* op 56	,, *P.* op 56	,, *P.* op 39.
	W. C. op 54 *mat*	,, C. op 54 *mat*	,, C. op 47 of op 54 *mat.*

en dan heeft hij de partij op alle mogelijke wijzen verloren, doch speelt.

1. Z. *R*. op 64, dan moet de witte spelen.
   W. C. op 13 of R. op 62, waarop de zwarte dan speelt.
2. Z. *P*. op 31 „ *R*. op 56: en dan moet het altijd *pat* of *remise* worden. (*)

N°. 16. Zie Tabel I. N°. 5, de witte heeft den *zet*.

1.	W. F. op 37 *schaak*	Z. *T*. op 10.
2.	W. D. op 2. *schaak*	Z. *T*. van 7 op 2 neemt D.
3.	W. T. op 9 neemt *P*. *schaak*.	Z. F. op 9 neemt T.
4.	W. C. op 11 *mat*.	

N°. 17. Zie Tabel I. N°. 6, de witte heeft den *zet*.

1.	W. T. op 5 *sch*.	of W. P. op 10 *schaak*.
	Z. *T*. op 3 neemt T.	„ Z. *R*. op 2.
2.	W. P. op 10 *schaak*.	„ W. T. op 3 *schaak*.
	Z. *R*. op 2.	„ Z. *T*. op 3 neemt T.
3.	W. F. op 20 *schaak*.	„ W. F. op 20 *schaak*.
	Z. *T*. op 11.	„ Z. *T*. op 11.
4.	W. C. op 12 *mat*.	„ W. C. op 12 *mat*.

Dezelfde *positie* wanneer de zwarte den voorzet heeft.

1. Z. *T*. op 29 neemt C. (**)

(*) Indien de zwarte *R*. op 64 speelt, dan zouden wij onzen R. op 47 brengen, nu moet de zwarte, zoo hij zijnen *P*. op 48 niet wil verliezen, denzelven op 56 spelen en dan plaatsen wij onzen R. op 54, nu moet de zwarte zijnen *pion* van 15 spelen. — Zoo hij die op 25 plaatst, dan spelen wij ons *paard* op 22. Z. *P*. op 31, W. C. op 37. Z. *P*. op 39, W. C. op 47. *mat*. Speelt de zwarte zijnen *pion* op 31 dan plaatsen wij ons *paard* op 22, Z. *P*. op 39. W. C. op 37. Z. *P*. op 47 *sch*. W. C. op 47, neemt *P*. *mat* en in beide de gevallen heeft de witte dus de partij gewonnen.

De Vertaler.

(**) Wij zouden hier liever den *toren* op 59 nemen, de *pion* van 52 wordt dus *D*. doch de P. van 41 neemt die; waarna wij met *T*. van 5 het *paard* op 29 zouden nemen, als wanneer de partij ontwijfelbaar voor den zwarten gewonnen is.

De Vertaler.

W. P. op 10 *schaak*, of T. op 3 *schaak*, (speelde hij T. op 60, om den *pion* het voortrukken te beletten, dan Z. *P.* op 53, W. P. op 10 *schaak*. Z. *R.* op 2. W. T. neemt den P. op 52 of spele op een der *vakken* van 57 op 64. Z. *P.* op 60 of 61 haalt D. W. T. neme het *paard* op 36, of den *P.* op 60, of spele anders wat hij wil, Z. *D.* op 35 *schaak* en daarna op 26 *mat* of anders met de D op 25 *mat.*) Z. *T.* op 3 neemt T. W. P. op 10 *schaak.* (of F. op 20. Z. *T.* op 25 *schaak.* W. R. op 25 neemt *T.* Z. *R.* op 10 en daarna met *pion* op 60 haalt D. en wint de partij.) Z. *R.* op 2. W. P. op 3 neemt den *toren.* (zoo hij nu met F. op 20 ging en *schaak* gave, dan zou de zwarte *T.* op 11 moeten gaan en dan ontstond hetzelfde spel als bij den 4 *zet.*) Z. *R.* op 3. neemt P. W. F. op 20. Z. *P.* op 60 haalt *D.* W. F. op 29 neemt T. Z. *D.* op 33 *schaak.* W. R. op 18. Z. *D.* op 26 *schaak.* W. R. op 9. Z. *D.* op 10 *mat.*

2. Z. *R.* op 2.

W. T. op 5 *schaak.* (*) of F. op 27, (speelde hij R. op 18, dan zou de zwarte *pion* van 52 den *toren* op 59 nemen, W. F. op 59 herneemt den *pion.* Z. *T.* op 26 *schaak.* W. R. op 17. Z. *T.* op 20 *mat.*) Z. *P* op 59 haalt D, na den *toren* te hebben genomen, W. F. op 9 *schaak.* Z. *R.* op 11. W. F. op 18 *schaak*, (speelde hij P. op 2, dan zou de Z. *T.* dien nemen en dan ware de partij oogenblikkelijk ten voordeele van den zwarten beslist.) Z. *R.* op 19. W. P. op 2 haalt C. en geeft *schaak.* (zoo de witte *looper* op 25

(*) Wanneer de witte hier den zwarten *R.* met zijnen F. op 29 *schaak* geeft, dan is de zwarte verpligt om dien *looper* met zijnen *toren* te nemen, en dan zet de witte den zwarten *koning mat* door zijnen *toren* op 3 te brengen.

De Vertaler.

ging of zoo hij den *toren* op 4 name dan zou de zwarte zijne *D.* op 41 of zijne *T.* op 25 spelen en *schaak* geven, deze *toren* wordt door den witten met den *looper* genomen, of de' *looper dekt* op 25 de *schaak*. *Z. D.* op 25 of op 41 *mat.*) Z. *T.* op 2 neemt C. W. R. op 9. Z. *T.* op 10 *schaak*. W. R. op 1 of op 17, Z. *D.* op 41. W. F. op 9 of 25. Z. *D.* op 9 of 25 *mat* na den *looper* te hebben genomen.

3. Z. *T.* op 3 neemt T.
   W. F. op 20 *schaak*.
4. Z. *T.* op 11.
   W. F. op 29 neemt *T.*
5. Z. *P.* op 60 haalt *D.*
   W. F. op 11 neemt *T. sch.* Of R. op 25 (speelde hij F. op 36 het *paard* nemende. dan geeft de Z. *D.* op 33 *sch*, W. R. op 18, Z. *T.* op 19 *mat*. Z. *D.* op 52 *sch.* W. R. op 17, 18 of 33. Z. *D.* op 34 en 26 of op 49, 42 en 26 *mat.*
6. Z. *R.* op 11 neemt F.
   W. P. op 2 haalt D. *sch.* of R. op 25, Z. *D.* op 42 W. P. op 2 haalt D. *sch.* Z. *R.* op 2 neemt D. W. R. op 17 Z. *D.* op 26 *mat.*
7. Z. *R.* op 2 neemt D.
   W. R. op 18, of R. op 25, Z. *D.* op 42, W. R. op 17, Z. *D.* op 26 *mat.*
8. Z. *D.* op 51.
   W. R. op 25 of 17.
9. Z. *D.* op 42 of 33.
   W. R. op 17 of 18.
10. Z. *D.* op 26 *mat.*

En dit is de langdurigste verdediging die de witte doen kan tegen de groote overmagt van den zwarten.

N°. 18. Zie Tabel I. N°. 7, de witte heeft den zet.

1. W. P. op 23 *schaak*. Z. *R.* op 8.
2. W. P. op 15 *schaak*. Z. *R.* op 16.

3. W. T. op 24, neemt *P. sch.* Z. *T.* op 24 neemt T.
4. W. C. op 31 *mat.*

Dezelfde *positie*, wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *P.* op 31 neemt *pion*, om de aangetoonde *mat* te voorkomen.
   W. T. op 54 om den gevaarlijken *pion* van het bord te brengen.
2. Z. *F.* op 31 neemt den *toren.*
   W. F. op 51 neemt den *pion.*
3. Z. *T.* op 62, en nu is de overmagt van den zwarten zoo beslissende, dat hij ontwijfelbaar de partij moet winnen, al ware het dat hij ook eenen *toren* tegen het *paard* of tegen den *looper* zou verwisselen.

N°. 19. Zie Tabel I. N°. 8, de witte heeft den *zet.*

1.	W. C. op 14, neemt *P. schaak.*		
	Z. *F.* op 14 neemt C.	of anders *R.* op 7.	
2.	W. D. op 15 neemt *F. sch.*	„ „	C. van 39 op 24 *sch.*
	Z. *R.* op 15 neemt D.	„ „	*F.* op 24 neemt C.
3.	W. F. op 36 *schaak.*	„ „	C. op 24 neemt *F.*
	Z. *R.* op 7.		*mat.*
4.	W. C. op 24 *mat.*		

Dezelfde *positie* wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 27 neemt F.
   W. P. op 33 of R. op 58 (of D. op 53, 55 of 56. Z. *D.* op 59 *mat.*) Z. *F.* op 30 *sch.* W. R. op 57. Z. *D.* op 63 *sch.* W. D. op 58 of 59. Z. *D.* op 58 of 59, neemt D. *mat.*
   Of anders D. op 52. (D. op 2, 10 of 42. Z. *D.* op 59 *sch* W. D. op 58. Z. *D.* op 43 *sch.* W. D. op 50. Z. *D.* op 50 neemt D. *sch.* de *positie* van den 4^{en} *zet.*) Z. *F.* op 29 neemt C. *sch.* W. C. op 29 neemt *F.* (of R. op 58. Z. *F.* op 30 *sch.* W. D. op 51. Z. *D.* op 51 neemt D. *sch.* W. R. op 57. Z. *D.* op 59 *mat.*) Z. *D.* op 29 neemt C. *sch.* W. R. op 58. (*D.*

op 50. Z. *D.* op 50 neemt D. *sch.* W. R. op 50 neemt *D.* Z. *F.* op 49 neemt P. en nu is de partij stellig voor den zwarten gewonnen.) Z. *F.* op 30 *sch.* W. R. op 59. Z. *D.* op 57 *mat.*

Of anders D. op 58 (zoo de witte zijn *paard* van 29 verzet zonder *schaak* te geven, dan is het *mat* met *D.* op 59.) Z. *D.* op 43 *sch.* W. D. op 50. Z. *D.* op 50 neemt D. *sch.* dezelfde *positie* van den 4^en^ *zet.*

Of anders C. op 14 of op 23 den *pion* nemende *schaak*, dan neemt de zwarte dat *paard* met *F.* van 21 of *P.* van 14, W. C. op 22 anders verliest hij de D. Z. *D.* op 63 *sch.* W. D. op 58. Z. *F.* op 22 neemt C. *mat.*

Of anders C. op 22, (speelt hij zijn *paard* van 39 ergens anders, dan geeft de Z. *D. schaak* op 63. W. D. op 58, Z. *F.* op 29 neemt C. *mat.*) Z. *D.* op 63 *sch.* W. D. op 58. Z. *D.* op 36 *sch.* W. D. op 50. Z. *D.* op 50 neemt D. *sch.* W. R. op 50 neemt *D.* Z. *F.* op 22 neemt C. W. P. op 33. Z. *F.* op 29 neemt C. *sch.* en nu is de partij beslist.

2. Z. *D.* op 63 *schaak.*
W. D. op 58.
3. Z. *D.* op 36 *schaak.*
W. D. op 50.
4. Z. *D.* op 50 neemt D. *schaak.*
W. R. op 50 neemt *D.*
5. Z. *F.* op 59 neemt C.
W. P. op 25.
6. Z. *F.* op 29, neemt C. *schaak.*
W. R. op 42.
7. Z. *F.* op 21 *schaak.*
W. R. op 34.
8. Z. *F.* op 20 *schaak.*
W. R. op 26.
9. Z. *F.* op 12 *schaak.*
W. R. op 18.

10. Z. C. op 21 en daarna op 11 en de partij is voor den witten verloren, want er is gene mogelijkheid voor hem om zijnen *pion* tot *koningin* te brengen.

N°. 20. Zie Tabel I. N°. 9, de witte heeft den *zet*.

1. W. C. op 21 *schaak* Z. *R*. op 5.
2. W. D. op 4 *schaak* Z. *F*. op 4 neemt D.
3. W. T. op 6 *schaak* Z. *T*. op 6 neemt T.
4, W. C. op 15 *mat*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *C*. op 39 *schaak* neemt *pion*.
W. R. op 64 of R. op 63, Z. *C*. op 45 *schaak* met den *toren*. W. R. op 56 (gaat R. 64 dan is het *mat* met Z. *D*. op 48 en vervolgens op 56. Het dekken met de D. op 55, zou ook *mat* worden).
Z. *C*. op 62 neemt *T*. *schaak*. W. R. op 64.
Z. *D*. op 48, neemt P. *schaak*. W. D. op 56.
Z. *D*. op 56 neemt D. *mat*.
of R. op 55. Z. *C*. op 29 *schaak* met den *toren*. W. R. op 56. Z. *D*. op 47 *schaak*. W. R. op 64. Z. *D*. op 48 neemt P. *schaak*. W. D. op 56. Z. *D*. op 62, neemt *T*. *schaak*. W. D. op 63. Z. *D*. op 63 neemt *D*. *mat*.
2. Z. *D*. op 48 neemt P. *schaak*.
W. R. op 63.
3. Z. *C*. op 56 *schaak* met den *toren*.
W. R. op 54 of R. op 64 (speelde hij zijne D. op 55 dan ware het oogenblikkelijk *mat*.) Z. C. op 46 *sch*. W D. op 56. Z. *D* op 56 neemt D. *mat*.
4. Z. *F*. op 36, *schaak* neemt het *paard*.
W. D. op 36 neemt *F*. of P. op 46 neemt *F*. (speelt hij R. op 61 of 53, dan neemt de zwarte *koningin* den *toren* op 62 en het is *mat*.) Z. *D*. op 62 neemt T. *schaak*, W. R. op 45. Z. *D*. op 46 *mat*.
5. Z. *D*. 56, neemt T. *schaak*.
W. R. op 45
6. Z. *D*. op 46 *schaak*.

W. R. op 52.

7. Z. *T.* op 55 *schaak.*
W. R. 59 of D. op 54. Z. *T.* op 54 neemt D. *sch.* W. R. op 59 of 61. Z. *D.* op 64 of 53 *mat.*

8. Z. op 62 *schaak.*
W. D. op 60.

9. Z. *D.* op 38 *schaak.*
W. R. op 58 of D. op 52. Z. *D.* op 52 neemt D. *schaak.* W. R. op 58. Z. *D.* op 50 *mat.*

10. Z. *D.* op 2 *schaak.* W. T. op 10. Z. *D.* op 10 neemt T. *schaak.* W. D. op 42. Z. *D.* op 42 neemt D. *schaak.* W. R. op 67 of 59. Z. *D.* op 50 *mat.*

N°. 21. Zie tabel I. N°. 10, de witte heeft den *zet.*

1. W. C. op 39.
Z. *F.* op 2, 11, 20 of 47, of *F.* op 52 bij elken anderen *zet* is het *mat* met C. op 54 of T. op 56.

2. W. T. op 56 *schaak.* „ T. op 52 neemt F.
Z. *F.* op 56 neemt T. „ *P.* op 56.

3. W. C. op 54 *mat.* „ C. op 54 *mat.*

Het zelfde spel wanneer de zwarte de *voorzet* heeft.

1. Z. *F.* op 29 neemt het *paard.* W. T. op 52.
2. Z. *F.* op 38. W. T. op 60.
3. Z. *F.* op 47, en wat de witte nu ook doet, de zwarte blijft met *F.* op 47 en 40 heen en weder gaan en het moet dus altijd *remise* zijn, dewijl de witte zijnen *koning* niet op 53 durft spelen, uithoofde dat dan de zwarte *pion* zeer zeker *koningin* zou halen.

N°. 22. Zie tabel I. N°. 11, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* was dan zou het terstond *mat* wezen.

1. W. C. op 24 *schaak.* Z. *R.* op 8.

2. W. C. op 14 *schaak*. Z. *R*. op 7.
3. W. D. op 15 *sch.* neemt *P*. Z. *R*. op 15 neemt D.
4. W. T. op 16 *schaak*. Z. *R*. op 7.
5. W. C. op 24 *mat*.

N°. 23. Zie Tabel I. N°. 12, de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 4 *schaak*. Z. *R*. op 9.
2. W. D. op 27 *schaak*. Z. *P*. op 18.
3. W. D. op 18, neemt *T. sch.* Z. *R*. op 18 neemt D.
4. W. F. op 27 *schaak*. Z. *R*. op 10.
5. W. C. op 25 *mat*.

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

De *positie* van dit spel is zoodanig dat om de boven aangetoonde *mat* te ontgaan, welke door geen van de *stukken*, die bij den zwarten *R* staan, kan worden afgekeerd, hij aldus moet spelen.

1. Z. *D*. op 64 *schaak*.
   W. R. op 54.
2. Z. *D*. op 40 *schaak*.
   W. R. op 45. Zoo hij weder op 62 ging dan zoude zwarte door steeds *schaak* geven de partij *remise* houden. Zoo de W. R. op 63 ging dan ware het *mat*.
3. Z. *D*. op 38 *schaak*.
   W. R. op 44. Zoo de R weder naar 54 gaat dan blijft het *schaak perpetuel*.
4. Z. *D*. op 30 *schaak*.
   W. R. op 35, 45 of R. op 52. of R. op 36. of 43.
5. Z. *D*. op 21 *sch.* of D. op 38 *sch.* of D. op 29 waardoor de witte genoodzaakt wordt de *koninginnen* tegen elkander te verruilen.
   W. D. op 21 neemt *D*. of R. op 43 of 44.
6. Z. *C*. op 21 neemt D. of *D*. op 29 of 30 *schaak* en vervolgens zoo als bij den 5^{den} *zet* gezegd is en nu is de zwarte geheel buiten gevaar en hij heeft bovendien het voordeel eenen *pion*.

N°. 24, Zie Tabel I. N°. 13, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte den *voorzet* had, dan zou het terstond *mat* zijn met *toren* op 64.

1.	W. C. op 30 *schaak* met F.		
	Z. *P.* op 18		of *R.* op 1.
2.	W. P. op 18 neemt *P. sch.*		„ P. op 3 wordt D. *schaak*.
	Z. *R.* op 1	of *R.* op 10	„ *T.* op 3 neemt D.
3.	W. P. op 3 wordt D. *sch.*	„ C. op 20 *sch.*	„ T. op 3 neemt *T. mat.*
	Z. *T.* op 3 neemt D.	„ *R.* op 1.	
4.	W. T. op 3 neemt *T. sch.*	„ P. op 10 *mat.*	
	Z. *R.* op 10.		
5.	W. C. op 20 *mat.*		

N°. 25. Zie Tabel I. N°. 14, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte den *voorzet* heeft, is het terstond *mat* met *P.* op 64, wordt *D.*

1.	W. C. van 34 op 19 *sch.*	Z. *R.* op 10 of 3.
2.	W. T. op 11 *schaak.*	Z. *R.* op 11 neemt T.
3.	W. T. op 12 *schaak.*	Z. *R.* op 3.
4.	W. C. op 13 *schaak.*	Z. *R.* op 2.
5.	W. C. op 19 *schaak* en *mat.*	

N°. 26. Zie Tabel I. N°. 15, de witte heeft den *zet*.

1.	W. T. op 8 *schaak.*	Z. *R.* op 8 neemt T. Zoo de *R.* op 15 gaat is het *mat* met D. op 24.
2.	W. D. op 24 *schaak.*	Z. *T.* op 16. Zoo de *R.* op 7 gaat is het *mat* met D. op 6.
3.	W. T. op 6 neemt *T. sch.*	Z. *F.* op 6 neemt T.
4.	W. D. op 6 neemt *F. sch.*	Z. *D.* op 7.
5.	W. C. op 23 *mat* na den *pion* te hebben genomen.	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *F.* op 45 neemt D.				
	W. C. op 23			of T. op 6 *sch.* neemt *T.*	
2.	Z. *D.* op 52 *sch.*			„ *R.* op 6 neemt T.	
	W. R. op 48	of T. op 54		„ C. op 23 *sch.* neemt *P.*	
3.	Z. *T.* op 62 neemt T.	„ *T.* op 54 *sch.*		„ *R.* op 15.	
	W. C. op 15 *sch.*	„ R. op 48		„ T. op 56	of C. op 13 neemt *T.*
4.	Z. *R.* op 14	„ *T.* op 56 *sch.*		„ *D.* op 52 *sch.*	„ *D.* op 52 *sch.*
	W. T. op16 *sch*	„ R. op 39		„ R. op 48	„ R. op48.
5.	Z. *R.* op 5	„ *D.* op 12 *mat*		„ *D.* op 56 *sch.* neemt T.	„ *R.* op 24 neemt T. en de partij is beslist.
	W. T. op 8 *sch.*			„ R. op 56 neemt *D.*	
6.	Z. *R.* op 12			„ *R.* op 23 neemt C. en de partij is beslist.	
	W. R. op 39	of P. op 39.			
7.	Z. *D.* op 53 *sch.*	„ *T.* op 64 *schaak.*			
	W. R. op 40 of 48	„ R. op 47.			
8.	Z. *T.* op 64 *mat*	„ *D.* op 54 *mat.*			

Bij den eersten *zet* kan de witte ook spelen T. op 23 *schaak*, doch dan speelt de Z. *T.* op 15 en de gevolgen zijn hetzelfde.

Bij den zesden *zet* kan de witte de *mat* nog een weinig, door *schaak* geven, vertragen.

N°. 27. Zie Tabel I. N°. 16, de witte heeft den *zet*.

1. W. D. op 14 *schaak.*
   Z. *R.* op 8.
2. W. C. op 22.
   Z. wat hij wil, of *F.* op 14 neemt D. of *P.* op 22 neemt C. of *P.* op 31 of *F.* op 51.
3. W. D. op 23 of C. op 14 neemt *F. mat* of D. op 16 *mat* of D. op 32 *mat* of D. op 7 *schaak.*
   Z. *F.* op 7 of *T.* op 7 neemt D.

4. D. op 16 *schaak* of C. op 14 *mat*.
Z. *F*. op 16.
5. W. C. op 14 *mat*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *F*. op 28 neemt C.
W. D. op 53 — of D. op 60, hij moet de *pionnen* op 41 en 43 trachten te nemen.
2. Z. *P*. op 49 — „ *P*. op 49.
W. D. op 66 of 61 — „ D. op 57.
3. Z. *P*. op 51 — „ *P*. op 51.
W. D. op 59 — „ D. op 50.
4. Z. *P*. op 31 neemt het *paard* — „ *T*. op 3 en nu moet de *pion* van 49 *D*. halen.
W. D. op 50.
5. Z. *T*. op 3 en nu moet de *pion* van 49 *D*. halen, waardoor de partij beslist is.

N°. 28. Zie Tabel I. N°. 17, de witte heeft den *set*.

1. W. T. op 4 *schaak*.
Z. *T*. op 4 neemt T.
2. W. C. op 11 *schaak*.
Z. *R*. op 2.
3. W. C. op 17 *schaak* met D.
Z. *R*. op 1 — of *R*. op 3.
4. W. D. op 2 *schaak* — „ D. op 11 *mat*.
Z. *T*. op 2 neemt D.
5. W. C. op 11 *mat*.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T*. op 38 *schaak* neemt D.
W. R. op 61 — of R. op 55 of 63.
2. Z. *D*. op 26 neemt C. — „ *T*. op 7 *mat*. W. T. op 23. Z. *T*. op 23 *mat*.
W. R. op 60 — of T. op 60.
3. Z. *D*. op 58 *schaak* — „ *T*. op 64 *schaak*.
W. R. op 52 — „ R. op 52.
4. Z. *D*. op 34 *schaak* — „ *D*. op 50 *schaak*.
W. R. op 45 — „ R. op 45 of R. op 44.

5.	Z. *D.* op 27 *schaak*	of *D.* op 29	of *D.* op 36 *sch.*
	W. R. op 38 neemt *T.*	*sch.*	en in beide gevallen is de partij beslist.
6.	Z. *D.* op 20 en de partij is beslist.		

N°. 29. Zie tabel I. N°. 18. De witte heeft den *zet.*

Zoo den zwarten den *voorzet* hadde, zou het terstond *mat* zijn met *T.* op 60.

1.	W. C. van 34 op 17 *sch.*	of T. op 10 *schaak.*	
	Z. *R.* op 1	„ *R.* op 1	„ *C.* op 10 neemt T.
2.	W. T. op 3 *sch.* neemt *C.*	„ T. op 2 *sch.*	„ C. van 34 op 17 *sch.*
	Z. *C.* op 3 neemt T.	„ *R.* op 2 neemt T.	„ *R.* op 1
3.	W. C. op 11 *sch.*	„ C. van 34 op 17 *sch.*	„ P. op 10 neemt C. *mat.*
	Z. *R.* op 2	„ *R.* op 1.	
4.	W. C. van 34 op 17 *mat.*	„ C. op 11 *sch.*	
		Z. *R.* op 2	
		W. C. van 27 op 17 *mat.*	

Zonder den T. zou de witte de partij nog eerder winnen want dan speelt hij.

1. W. C. van 34 op 17 *sch* — Z. *R.* op 1.
2. W. C. op 11 *schaak.* — Z. *R.* op 2.
3. W. C. van 27 op 17 *mat.*

N°. 30. Zie Tabel I. N°. 19, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 50.

1.	W. D. op 11 *sch.* neemt *P.*	of C. op 21 *sch.*
	Z. *T.* op 11 neemt D. of *R.* op 5	„ *R.* op 5.

2.	W. T. op 1 *sch.*	of D. op 12 neemt *C. sch.*	of F. op 12 neemt *C. sch.*
	Z. *T.* op 3	,, *R.* op 14	,, *R.* op 14.
3.	W. C. op 21 *sch.*	,, D. op 21 *mat*	,, C. op 4 *sch.*
	Z. *R.* op 5		,, *T.* op 4 neemt C.
4.	W. T. op 5 neemt *T. schaak*		,, F. op 21 *sch.*
	Z. *R.* op 14		,, *R.* op 5.
5.	W. T. op 6 neemt *F. schaak*		,, T. op 4 *sch.* neemt *T.*
	Z. *C.* op 6 neemt T.		,, *R.* op 4 neemt T.
6.	W. C. op 4 *mat*		,, T. op 1 *mat.*

N°. 31. Zie Tabel I. N°. 20, de witte heeft den *zet.*

1.	W. T. op 5 *schaak.*		
	Z. *R.* op 10.		
2.	W. D. op 17 *schaak.*		
	Z. *R.* op 17 neemt D.	of *R.* op 19.	
3.	W. C. op 11 *sch.* neemt *P.*	,, C. op 34 *schaak.*	
	Z. *R.* op 25	,, *R.* op 28	of *R.* op 27.
4.	W. P. op 34 *sch.*	,, D. op 44 *sch.*	,, D. op 35 *sch.*
	Z. *R.* op 33	,, *R.* op 27	,, *R.* op 20.
5.	W. F. op 60 *sch.*	,, D. op 28 *mat*	,, D. op 28 *mat.*
	Z. *R.* op 41.	of C. op 17 *mat.*	
6.	W. C. op 26 *mat.*		

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *T.* op 46 neemt F.	
	W. C. op 45	of T. op 45.
2.	Z. *D.* op 61 *schaak*	,, *T.* op 45 neemt T.
	W. D. op 60	,, C. op 45 neemt *T.*
3.	Z. *T.* op 45 neemt C.	,, *D.* op 61 *schaak.*
	W. D. op 61 neemt *D.*	,, R. op 51.
4.	Z. *T.* op 61 neemt D. *schaak*	,, *F.* op 31.

W. T. op 61 neemt *T.* of wat hij wil.
5. Z. *F.* op 61 neemt T. „ *D.* op 59 (*.)
en nu is de partij beslist.

N°. 32. Zie Tabel I. N°. 21, de witte heeft den *zet.*

1. W. T. op 9 *schaak.*
Z. *R.* op 23 of *R.* op 7 of 8.
2. W. T. op 15 *schaak* „ T. op 6 *mat.*
Z. *R.* op 32.
3. W. T. op 40 *schaak.*
Z. *R.* op 40 neemt T.
4. W. C. op 30 *schaak.*
Z. *F.* op 30 neemt C. of *C.* op 30 neemt C. of *R.* op 32.
5. W. P. op 47 *sch.* „ T. op 39 *sch.* „ C. op 38 *mat.*
Z. *R.* op 32 of 48. „ *R.* op 32.
6. W. C. op 38 *mat.* „ C. op 38 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 58 *schaak.*
W. T. op 62 of R. op 56.
2. Z. *T.* op 62 *sch.* neemt T. „ *T.* op 55 *mat.*
W. R. op 56.
3. Z. *T.* op 55 *mat.*

N°. 33. Zie Tabel I. N°. 22, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 35 *schaak.*
Z. *T.* op 21 of *R.* op 6 of *R.* op 8.
2. W. D. op 21 *sch.* neemt *T.* „ D. op 14 *mat* „ C. op 14 *sch.*

(*) De geachte auteur schijnt hier het *paard*, hetwelk bij den tweeden *zet* op 45 is gekomen, te vergeten, hetgeen nu den loop des *loopers* stremt, en de zwarte *koningin* belet op 59 te komen, zoo zij niet genomen wil worden. Dit zelfde *paard* zou de witte bij den derden *zet* op 60 kunnen plaatsen, waardoor de aanval van den zwarten eenigermate vertraagd zou worden, hoezeer hij toch de partij moet winnen.

De Vertaler.

	Z. *R.* op 8	of *R.* op 6	of *R.* op 7.
3.	W. C. op 14 *sch.*	„ D. op 14 *mat*	„ C. op 24 *sch.*
	Z. *R.* op 7		„ *R.* op 8.
4.	W. C. op 24 *schaak*		„ D. op 7 *sch.*
	Z. *R.* op 8	of *R.* op 6	„ *T.* op 7 neemt D.
5.	W. D. op 7 *sch.*	„ D. op 14 *mat*	„ C. op 14 *mat.*
	Z. *T.* op 7 neemt D.		
6.	W. C. op 14 *mat.*		

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 53 neemt D.

W. C. op 46 of P. op 40. Z. *T.* van 1 op 49. W. R. op 56 (bij elken anderen *zet* is het *mat*). Z. *D.* op 62 neemt den *looper*. W. wat hij wil. Z. *D.* op 55 *mat.*

Of C. op 48. Z. *T.* van 1 op 49. W. C. op 38. Z. *T.* op 54. W. P. op 40. Z. *D.* op 62 neemt F. *sch.* W. R. op 56. Z. *T.* op 55 neemt P. *sch.* W. C. op 55 neemt *T.* Z. *D.* op 55 neemt C. *mat.*

2. Z. *T.* op 49.

W. C. op 40 of C. op 61. Z. *D.* op 61 neemt C. W. P. op 40. Z. *T.* op 55 neemt P. *schaak.* W. R. op 64. Z. *D.* op 62 neemt F. *mat.*

Of R. op 64. Z. *D.* op 62 neemt F. *mat.*

Of C. op 52. Z. *T.* op 52 neemt C. W. wat hij wil. Z. *T.* op 55 neemt P. en het is op deze of op den volgenden *zet mat.*

Of P. op 40 of 48. Z. *T.* op 55 neemt P. *schaak.* W. R. op 64. Z. *D.* op 62 neemt F. *mat.*

3. Z. *T.* op 54.
W. P. op 48.
4. Z. *D.* op 62 neemt F. *schaak.*
W. R. op 56.
5. Z. *T.* op 55 neemt P. *schaak.*
W. C. op 55 neemt *T.*
6. Z. *D.* op 55 neemt C. *mat.*

N°. 34. De witte heeft den *set.*

De *positie* is: W. R. op 59 en C. op 52 *Z. R.* op 57 en *P.* op 41.

1.	W. C. op 42 *schaak.*	Z. *R.* op 49.
2.	W. C. op 27.	Z. *R.* op 57.
3.	W. R. op 51.	Z. *R.* op 49.
4.	W. C. op 44.	Z. *R.* op 57.
5.	W. C. op 59.	Z. *P.* op 49.
6.	W. C. op 42 *mat.*	

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *R.* op 49.	W. R. op 51.
2.	Z. *R.* op 57.	W. C. op 42 *schaak.*
3.	Z. *R.* op 49.	W. C. op 27.
4.	Z. *R.* op 57.	W. R. op 59.
5.	Z. *R.* op 49.	W. C. op 44.
6.	Z. *R.* op 57.	W. C. op 34.
7.	Z. *P.* op 49.	W. ~~C.~~ op 51 *mat.*

N°. 35. Zie Tabel I. N°. 23. de witte heeft den *set.*

Wanneer de zwarte spelen moest dan ware het testond *mat* met *D.* op 55.

1. W. T. op 5 *schaak.*
   Z. *F.* op 4 of *T.* op 4.
2. W. T. op 4 *sch.* „ C. op 11 *sch.*
   neemt *F.*
   Z. *T.* op 4 neemt T „ *R.* op 2
3. W. C. op 11 *sch.* „ C. op 17 *sch.*
   Z. *R.* op 2 „ *R.* op 3 of *R.* op 1.
4. W. C. op 17 *sch.* „ D. op 11 *mat* „ D. op 2 *sch.*
   Z. *R.* op 1.
5. W. D. op 2 *sch.* „ *R.* op 3 „ T. op 2 neemt D
   Z. *T.* op 2 neemt D „ D. op 11 *mat* „ C. op 11 *mat.*
6. W. C. op 11 *mat.*

N°. 36. Zie Tabel I. N°. 14. de witte heeft den *zet*

1. W. D. op 17 *schaak* neemt *P*.
   Z. *R*. op 2 of *T*. op 9. W. D. op 3 *mat* of op 9 neemt *T*. en *mat*.
2. W. C. op 9 *schaak* met T.
   Z. *C*. op 42 of *D*. op 10. W. T. op 10 neemt *D*. Z. *T*. op 10 neemt T. W. P. op 12 *sch*. (zie den 5 *zet*) Of R. op 1. W. D. op 3 neemt *T*. *sch*. Z. *R*. op 9 neemt C. W. F. op 36 *mat*. Of *T*. op 10. W. P. op 12 *sch*. Z. *R*. op 1. W. C op 3 *sch*. Z. *T*. op 9. W. D. op 9, neemt *T*. *mat*. Of *R*. op 1. W. C. op 19 *sch*. Z. *T*. op 9. W. D. op 9 neemt *T*. *mat*.
3. W. T. op 42 neemt C. *schaak*.
   Z. *D*. op 10 of *T*. op 10. W. P. op 12 *sch*. (zie den 5en *zet*.) Of *R*. op 1. W. C. op 19 *sch*. Z. *T*. op 9. W. D. op 9 neemt *T*. *mat*.
4. W. T. op 10 neemt *D*. *schaak*.
   Z. *T*. op 10 neemt T. of *R*. op 1. W. C. op 19 *mat*.
5. W. P. op 12 *schaak* met F.
   Z. *R*. op 1 of *T*. van 10 op 11. W. C. op 19 *mat*. Of *T*. van 3 op 11. W. P. op 4 wordt T. *mat*.
6. W. C. op 5 neemt *T*. *schaak*.
   Z. *T*. op 9.
7. W. C. op 18 *mat* of D. op 9 neemt *T*. *mat*. (*)

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D*. op 19 of *T*. op 19. De beste *zet* om alle aanvallen voor te komen en zelfs om aanvallender wijze te kunnen handelen, zoo de witte anders speelde.

(*) De auteur heeft de *mat* met het *paard* willen bewerken, anders zou de partij voor den witten veel eer gewonnen kunnen worden en wel op de volgende wijze: W. D. op 17 neemt *P*. *schaak*. Z. *R*. op 2. W. C. op 11 *schaak* met T. Z. *C*. op 42. W. T. op 42 neemt *C*. *schaak*. Z. *D*. op 10. W. D. op 10 neemt *D*. *mat*, en dus in vier *zetten* en in dit geval zou men den *looper* van 29 zeer wel van het bord kunnen nemen.

De Vertaler.

W. D. op 52 neemt *C.*

2. Z. *P.* op 26 neemt C. Alle andere *zetten* van den zwarten verhinderen de hierboven aangetoonde *mat* niet, en hij kan aldus, zoo de witte niet slecht speelt, de partij niet winnen.

W. R. op 50.

3. Z. *P.* op 34. Alle mogelijke combinatien hier ter neder te stellen is onmogelijk, wanneer men zich evenwel de moeite daartoe geven wil, zal men bevinden dat de partij of door den witten moet gewonnen worden of dat dezelve *remise* zal zijn.

W. D. op 59.

4. Z. *T.* op 10.

W. D. op 19 neemt *D.*

5. Z. *T.* op 19 neemt D.

W. T. op 59.

6. Z. *T.* op 59 neemt T.

W. R. op 59 neemt *T.*

7. Z. *P.* op 42.

W. R. op 50.

8. Z. *T.* op 62.

W. P. op 12.

9. Z. *T.* op 28.

W. R. op 42 neemt *P.*

10. Z. *T.* op 12 neemt P. en de partij is *remise.*

N°. 37. Zie Tabel I. N°. 25, de witte heeft den *set.*

1. W. D. op 29 *schaak.*

Z. *R.* op 1, gaat de *R.* op 3 dan is het *mat* met D. op 11.

2. W. C. op 11 *schaak.*

Z. *R.* op 2.

3. W. C. op 17 *schaak.*

Z. *R.* op 1.

4. W. D. op 2 *schaak.*

Z. *T.* op 2 neemt D.

5. W. C. op 11 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 21 neemt C.
   W. D. op 21 neemt *T.*
2. Z. *D.* op 21 neemt D. *sch.* en nu lijdt het geenen twijfel of de witte *koning* is in drie *zetten mat.*

N°. 38. Zie Tabel I. N°. 26, de witte heeft den *voorzet.*

1.	W. C. op 11 *schaak.*		
	Z. *R.* op 2.		
2.	W. D. op 5 *sch.* beter is het	C. op 12 *schaak.*	
	Z. *F.* op 3	*R.* op 3.	
3.	W. C. op 17 *schaak*	D. op 5 *mat.*	
	Z. *R.* op 10	of *R.* op 1.	
4.	W. F. op 55 *sch.*	„ D. op 3 *mat.*	
	Z. *R.* op 17 neemt C.	„ *C.* op 19	of *C.* op 46 *sch.*
5.	W. D. op 26 *sch.*	„ D. op 19 neemt *C. sch.*	„ F. op 46 neemt *C. sch.*
	Z. *C.* op 26 neemt D.	„ *R.* op 17 neemt C.	„ *D.* op 46 neemt F.
6.	W. P. op 26 *sch.* neemt *C.*	„ D. op 26 *mat*	„ C. op 46 neemt *D.*
	Z. *R.* op 25		„ *R.* op 17 neemt C.
7.	W. C. op 19 *mat*		„ D. op 3 neemt *F. sch.* en wint de partij.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *C.* op 53 *schaak.* W. F. op 53 neemt *C.*
2. Z. *D.* op 36 *schaak.* W. R. op 62.
3. Z. *D.* op 54 *mat.*

N°. 39. Zie Tabel I. N°, 27, de witte heeft den *voorzet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 64.

1. W. T. op 9 *sch.* neemt *P.*
   Z. *C.* op 9 neemt T.
2. W. D. op 2 *schaak.*
   Z. *R.* op 2 neemt D.
3. W. F. op 20 *schaak.*
   Z. *R.* op 3   of *R.* op 1.

4. W. T. op 11 *sch.* of C. op 11 *schaak.*
Z. *R.* op 2 ,, *R.* op 2.
5. W. T. op 27 *sch.* ,, C. op 28 *schaak.*
Z. *R.* op 1 ,, *R.* op 1 of 3.
6. W. C. op 11 *sch.* ,, C. op 18 *mat.*
Z. *R.* op 2.
7. W. C. op 28 *schaak.*
Z. *R.* op 1.
8. W. C. op 18 *mat.*

N°. 40. Zie Tabel I. N°. 28, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde zou het terstond *mat* zijn met *C.* op 47.

1. W. C. op 26 *schaak* neemt *P.*
Z. *C.* op 13 of *R.* op 2 of *T.* op 11 neemt T.
2. W. T. op 9 *schaak* ,, F. op 29 *schaak* ,, T. op 9 *schaak*
Z. *R.* op 2 ,, T. op 11 ,, *R.* op 2 of *R.* op 3
3. W. F. op 29 *schaak* ,, T. op 5 *schaak* ,, T. op 5 *schaak* ,, T. van 9 op 11 *schaak*
Z. *T.* op 11 ,, *R.* op 10 ,, *T.* op 3 ,, *R.* op 2 of *R.* op 4
4. W. F. op 11 neemt *T.* *schaak* ,, T. op 9 *mat* ,, F. op 29 *schaak* ,, T. op 5 *mat* of T. van 11 op 12 *schaak*
Z. *R.* op 3 ,, *C.* op 20 of *R.* op 3
5. W. T. op 1 *schaak* ,, F. op 20 neemt C. *mat* of C. op 9 *sch.*
Z. *R.* op 12 ,, *R.* op 10 ,, *R.* op 2
6. W. T. op 4 *schaak* ,, T. op 2 *schaak* ,, T. op 5 *mat.*
Z. *R.* op 21 ,, *R.* op 17
7. W. T. op 20 *schaak* ,, T. op 18 *mat.*
Z. *R.* op 30.
8. W. C. op 36 *mat.*

N°. 41. Zie Tabel I. N°. 29, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte den *voorzet* had, zou het terstond *mat* zijn met D. op 64.

1.	W.	D. op 9 *schaak* neemt *P*.			
	Z.	*R*. op 9 neemt D.			
2.	W.	P. op 18 *schaak*.			
	Z	*R*. op 1	of *R*. op 17	of *R*. op 2	
3.	W.	T. op 57 *schaak*	„ T. op 57 *mat*	„ F. op 38 *schaak*	
	Z.	*R*. op 2		„ C. op 29	of *R*. op 1 of *T*. op 11.
4.	W.	F. op 38 *schaak*		„ F. op 29 *schaak*	„ T. op 57 *mat* of F. op 11 *sch*.
	Z.	*C*. op 29	of *T*. op 11	„ *T*. op 11	„ *R*. op 3.
5.	W.	F. op 29 neemt C. *sch*.	„ P. op 11 *schaak*	„ F. op 11 *schaak*	„ C. op 13 *mat*
	Z.	*T*. op 11	„ *R*. op 5	„ *R*. op 3	
6.	W.	P. op 11 *sch*. neemt *T*.	„ C. op 18 *mat*	„ C. op 13 *mat*	
	Z.	*R*. op 3.			
7.	W.	C. op 18 *mat*.			

N°. 42. Zie Tabel I. N°. 30, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte aan de *zet* ware, zou het in twee *zetten mat* zijn, met D. op 60. W. R. op 49. Z. *P*. op 42 *mat*.

1.	W.	D. op 1 *schaak*.		
	Z.	*R*. op 15	of C. op 6	of *D*. op 4
2.	W.	D. op 10 *schaak*	„ *D*. op 6 *mat*	„ D. op 4 neemt *D*. *schaak*.
	Z.	*R*. op 7 of 8		„ *R*. op 15
3.	W.	D. op 3 *schaak*		„ D. op 12
	Z.	*R*. op 15		„ C. op 13
4.	W.	D. op 11 *schaak*		„ D. op 13 neemt *C* *schaak*.
	Z.	*R*. op 8		„ *R*. op 7 of 8.

5. W. T. op 6 *schaak* of D. op 6 *mat.*
Z. *C.* op 6 neemt T.
6. W. D. op 29 neemt P. *schaak.*
Z. *F.* op 29 neemt D.
7. W. F. op 29 neemt *F.* *schaak.*
Z. *R.* op 7.
8. W. C. op 24 *mat.*

In deze twee partijen zou de zwarte *R.* somwijlen wel anders kunnen spelen doch de *mat* moet altijd volgen, men beproeve dit.

N°. 43. Zie Tabel I. N. 31. de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 64.

1. W.	D. op 9 *schaak.* neemt den *P.*	
Z.	*R.* op 9 neemt D.	
2. W.	T. op 57 *schaak.* (*)	
Z.	*R.* op 2.	
3. W.	F. op 38 *schaak.*	
Z.	*C.* op 29	of *T.* op 11.
4. W.	F. op 29 neemt *C. sch.*	„ F. op 11 neemt *T. sch.*
Z.	*T.* op 11	„ *R.* op 3
5. W.	F. op 11 neemt T *sch.*	„ T. op 1 *schaak.*
Z.	*R.* op 3	„ *R.* op 12
6. W.	T. op 1 *schaak*	„ T. op 4 *schaak.*
Z.	*R.* op 12	„ *R.* op 21
7. W.	T. op 4 *schaak*	„ T. op 5 *schaak.*
Z.	*R.* op 21	„ *R.* op 12
8. W.	T. op 5 *schaak*	„ T. op 13 *schaak.*
Z.	*R.* op 12	„ *R.* op 3.
9. W.	T. op 13 *schaak*	„ C. op 18 *mat.*
Z.	*R.* op 3.	
10. W.	C. op 18 *mat.*	

(*) De *positie*, van dit spel is dezelfde als die van Tabel I. N°. 29 behalve dat de W. T. hier in de plaats van op 60 op 61 staat dit is dan ook de reden dat hij den tweeden *zet*, de witte anders moet spelen omdat anders de zwarte *R.* de *mat* op 2 zou kunnen ontgaan zoo als men gemakkelijk zal zien wanneer men de partij speelt.

N°. 44. Zie Tabel I. N°. 32, de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte aan den *zet* ware was het terstond *mat* met *T*. op 63 of 64.

1. W. T. op 10 *schaak* neemt *P*.
   Z. *R*. op 10 neemt T.
2. W. F. op 19 *schaak*.
   Z. *R*. op 11.
3. W. T. op 9 *schaak*.
   Z. *R*. op 2 — of *R*. op 3
4. W. T. op 10 *sch*. — „ C. op 20 neemt *P*. *sch*.
   Z. *R*. op 1 — of *R*. op 3 — „ *R*. op 2
5. W. T. op 12 *sch*. — „ C. op 20 *mat* — „ T. op 10 *sch*.
   Z. *R*. op 2 — „ *R*. op 1
6. W. T. op 4 neemt *F*. *sch*. — „ T. op 18 *sch*.
   Z. *R*. op 11 — of *R*. op 9 — „ *R*. op 9
7. W. T. op 12 *sch*. — „ T. op 1 *mat* — „ C. op 5 *mat*.
   Z. *R*. op 3 — of *R*. op 2
8. W. C. op 18 *sch*. — „ C. op 20 *sch*. — „ T. op 10 *sch*.
   Z. *R*. op 2 — „ *R*. op 2 — „ *R*. op 3 of *R*. op 1
9. W. T. op 10 *mat* — „ T. op 10 *sch*. — „ C. op 20 *sch*. of C. op 18 *mat*.
   of *R*. op 1 — „ *R*. op 4.
   „ T. op 18 *sch*. — „ T. op 12 *mat*.
   „ *R*. op 9
   „ C. op 5 *mat*.

§ 5.

Einden van het spel waarbij een looper mat *zet*.

N°. 1. Zie Tabel K. N°. 1. de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zoude hij met zijn *paard* de *koningin* nemen en dan ware zijn overmagt zodanig dat hij de partij zou moeten winnen.

1. W. D. op 16 *sch*. — Z. *C*. op 16 neemt D.
2. W. C. op 23 *sch*. — Z. *R*. op 7.
3. W. F. op 28 *mat*.

N°. 2. Zie Tabel K. N°. 2 de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 57.

1. W. D. op 39 *sch.* Z. *F.* op 59 neemt D.
2. W. T. op 24 neemt *P. sch.* Z. *P.* op 24 neemt T.
3. W. F. op 14 *mat.*

N°. 3. Zie Tabel K. N°. 3, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware zou het terstond *mat* zijn, met *P.* op 64 wordt *T.*

1. W. T. op 2 *schaak.*
   Z. *R.* op 2 neemt T.
2. W. F. op 20 neemt *P. schaak.*
   Z. *R.* op 3 of *R.* op 1.
3. W. C. op 18 *sch.* ,, C. op 18 *mat.*
   Z. *R.* op 4.
4. W. F. op 11 *mat.*

N°. 4. Zie Tabel K. N°. 4, de witte heeft den *zet.*

1. W. T. op 11 *schaak.*		
Z. *R.* op 24		of *R.* op 6
2. W. T. op 16 *sch.*		,, F. op 27 *sch.*
Z. *T.* op 16 neemt T.	of *R.* op 31	,, *D.* op 20
3. W. C. op 7 *sch.*	,, C. op 37 *mat*	,, F. op 20 neemt *D.*
Z. *R.* op 31.		*mat.*
4. W. F. op 22 *mat.*		

N°. 5. Zie Tabel K. N°. 5, de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 50.

1. W. T. op 15 *sch.* Z. *F.* op 15 neemt T.
2. W. C. op 13 *sch.* Z. *T.* op 15 neemt C. of *R.* op 16
   W. F. op 30 *mat.*
3. W. C. op 13 neemt *T. sch.* Z. *R.* op 16.
4. W. F. op 30 *mat.*

N°. 6. Zie Tabel K. N°. 6 de witte heeft den *zet*.

1. W. T. op 6 *sch*. Z. *R*. op 16 of *R*. op 6 neemt T. W. D. op 5 *mat*.
2. W. D. op 25 *sch*. Z. *F*. op 23 neemt D.
3. W. P. op 25 neemt F. *sch*. Z. *R*. op 25 neemt P.
4. W. F. op 44 *mat*.

Hetzelfde spel, wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *F*. op 54 *schaak*.
   W. R. op 39 of T. op 54 neemt *F*. Z. *D*. op 54 neemt T. *schaak*. W. R. op 39 of 48. Z. *F*. op 30 *mat*. of R. op 48. Z. *D*. op 45 *schaak*. W. R. op 39. Z. *D*. op 47 *mat*.
2. Z. *D*. op 45.
   W. D. op 1, 3, 5 of 21 *schaak* of T op 54 neemt *F*. Z. *D*. op 54 neemt T. W. F. op 35, (of anders *schaak* met de D. dewijl hij anders de *koningin* zou verliezen of door den *looper* op 30 *mat* worden gezet en dan speelt de Z. *R*. op 16; positie van den 4e *zet*.) Z. *D*. op 55 *schaak*. W. R. op 40, W. R. op 40, Z. *D*. op 31 *schaak*, W. R. op 48, Z. *D*. op 32 neemt P. *schaak*, W. R. op 47, Z. *D*. op 46 *schaak*, W. R. op 40, (speelde hij R. op 56 dan ware het *mat* met D op 55.) Z. *P*. op 31 *mat*.
3. Z. *R*. op 16.
   W. T. op 54 neemt *F*, bij elken anderen *zet* verliest hij de D, of hij is *mat* met de *D*, op 46 of 47.
4. Z. *D*. op 54 neemt T.
   W. F. op 62, zoo zijne D. op 3 of 21 staat, of anders F. op 44 zoo de D. op 1 of 5 geplaatst is, (of anders F. op 53, (bij elken anderen *zet* is de D. verloren of hij wordt *mat* volgens de variante van den tweeden *zet*,) Z. *D*. op 55 *schaak*, W. R. op 40, (speelde hij R. op 38, dan ware het *mat* met D. op 31,) Z. *D*. op 31 *schaak*, W. *R*. op 48, Z. *F*. op 30 *schaak* en wint de D.) Z. *D*.

op 55 *schaak*, hetzelfde spel als in den 4e *zet* van de variante ven den 2e *zet*.

5. Z. *D.* op 46 *schaak*.
W. R. op 40

6. Z. *F.* op 30 bedreigt met de *mat* door de zwarte *D.* op 39 of 48 te brengen.

	W. D. op 37	of D. op 30 neemt *F.*	of D. op 53
7.	Z. *P.* op 37 neemt D.	„ *D.* op 30 neemt D. en de partij is gewonnen.	„ *D.* op 38 *schaak*. W. D. op 39. Z. *D.* op 39 neemt D. *mat*.

N°. 7. Zie Tabel K. N°. 7. de witte heeft den *zet*.

Ware de zwarte aan den *zet*, dan zou het terstond *mat* zijn met *T.* op 57.

1. W. T. op 6 *schaak*. Z. *F.* op 6 neemt T.
2. W. C. op 23 *schaak*. Z. *P.* op 23 neemt C.
speelt hij *R.* op 7 dan wordt het *mat* door F. op 28.
3. W. P. op 23 neemt *P.* *schaak*. Z. *R.* op 7.
4. W. F. op 28 *schaak*. Z. *C.* op 21.
5. W. F. op 21 neemt *C.* *schaak*.

N°. 8. Zie Tabel K. N°. 8. de witte heeft den *zet*.

Ware de zwarte aan den *zet* dan zou het oogenblikkelijk *mat* zijn door *T.* op 61 en dan op 62.

1. W. D. op 4 *schaak* neemt *C.* Z. *T.* op 4 neemt D.
Speelde hij *R.* op 14 dan W. F. op 55 *schaak*. Z. *T.* op 21. W. F. op 21 *mat*.
2. W. F. op 55 *schaak*. Z. *R.* op 8.
3. W. C. op 23 *schaak*. Z. *P.* op 23 neemt C.
4. W. P. op 23 neemt *P.* *sch.* Z. *C.* op 24.
5. W. T. op 24 neemt *C.* *schaak*. Z. *P.* op 24 neemt T.
6. W. F. op 22 *mat*.

NB. Zoo de zwarte bij den 2de *zet* zijnen *toren* op 21 plaatst, dan kan hij de partij éénen *zet* langer rekken, dewijl de F. den *T.* moet nemen.

N°. 9. Zie Tabel K. N°. 9. de witte heeft den *zet*.

Zoo de zwarte den *voorzet* had zou het terstond *mat* wezen door *T*. op 61.

1. W. T. op 10 *schaak*.
   Z. *R*. op 1
2. W. T. op 2. *schaak*.
   Z. *R*. op 2 neemt T. of *T*. op 2 neemt T. W. F. op 37 *sch*. Z. *C*. op 28 (speelde hij *T*. op 10 dan zou de witte T. op 7 *mat* zetten.) W. F. op 28 neemt *C*. *sch*. Z. *T*. op 10. W. T. op 7 *mat*.
3. W. C. op 12 *schaak*.
   Z. *R*. op 11 of 10 of *R*. op 1. W. F. op 37 *schaak* Z. *C*. op 28. W. F. op 28 neemt C. *sch*. Z. *T*. op 19. W. F. op 19 neemt *T*. *mat*.
4. W. C. op 27 *schaak* met T.
   Z. *R*. op 2 of *R*. op 19. W. F. op 37 *sch*. Z. *C*. op 28. (zoo de Z. *R*. op 20 ging dan ware het *mat* door W. T. op 12.) W. F. op 28, neemt C. *sch*. Z. *R*. op 20, W. T. op 12 *mat*. Of *R*. op 20. W. T. op 12 *sch*. Z. *R*. op 19. W. F. op 37 *sch*. Z. *C*. op 28. W. F. op 28 neemt *C*. *sch*. en *mat*.
5. W. C. op 17 *schaak*.
   Z. *R*. op 1.
6. W. F. op 37 *schaak*.
   Z. *C*. op 28.
7. W. F. op 28 neemt *C*. *schaak*.
   Z. *T* op 19.
8. W. F. op 19 neemt *T*. *mat*.

N°. 10. Zie Tabel K. N°. 10 de witte heeft den *zet*.

Ware de zwarte aan den *zet* dan zou het terstond *mat* zijn met *D*. op 64.

1. W. D. op 38 *schaak*.
   Z. *P*. op 38. — of *T*. op 20 — of *R*. op 1.
2. W. F. op 38 neemt *P*. *sch*. — ,, D. op 20 neemt *T*. *sch* — ,, C. op 18 *schaak*.

	Z. *T.* op 20	of *R.* op 1	of *R.* op 1	of *P.* op 18 neemt C.
3.	W. F. op 20 neemt *T. sch.*	„ C. op 18 *schaak*	„ C. op 18 *sch*	„ P. op 18 neemt *P. sch*
	Z. *R.* op 1	„ *P.* op 18 neemt C.	„ *P.* op 18 neemt C.	„ *C.* op 17 of 33
4.	W. C. op 18 *schaak*	„ P. op 18 neemt *P. schaak*	„ P. op 18 neemt *P. sch*	„ T. op 3 neemt *F. sch.* of *T.* op 33 *mat.*
	Z. *P.* op 18 neemt C.	„ *C.* op 17	„ *C.* op 17	„ *T.* op 3 neemt T.
5.	W. P. op 18 neemt *P. sch.*	„ T. op 3 neemt *F. schaak*	„ T. op 3 *sch* neemt *F.*	„ T. op 17 neemt C. *schaak.*
	Z. *C.* op 17	„ *T.* op 3 neemt T.	„ *T.* op 3 neemt T.	„ *P.* op 17 neemt T.
6.	W. T. op 3 *sch.* neemt *F.*	„ T. op 17 neemt C. *schaak*	„ T. op 17 neemt C. *schaak*	„ F. op 55 *schaak*
	Z. *T.* op 3 neemt T.	„ *P.* op 17 neemt T.	„ *P.* op 17 neemt T. *schaak*	„ *T.* op 19
7.	W. T. op 17 neemt C. *sch.*	„ F. op 55 *schaak*	„ F. op 55 *schaak*	„ F. op 19 neemt T. *mat*
	Z. *P.* op 17 neemt T.	„ *T.* op 19	„ *T.* op 19	
8.	W. F. op 55 *schaak*	„ F. op 19 neemt *T. mat.*	„ F. op 19 neemt *T. mt.*	
	Z. *T.* op 19			
9.	W. F. op 19 neemt *T. mat.*			

N°. 11. Zie Tabel K. N°. 11. de witte heeft den *zet.*

Zoo de zwarte moest spelen dan ware het terstond *mat* met *D.* op 63.

1. W. D. op 28 *schaak* neemt *P.*
   Z. *R.* op 28 neemt D. of *F.* op 28 neemt D. W.

F. op 26 *schaak*. Z. *R*. op 27. W. P. op 34 *mat*.

2. W. F. op 35 *schaak*.

Z. *R*. op 27 of *R*. op 19. W. F. op 26. Z. *R*. op 28 (speelde hij *R*. op 27 dan W. P. op 34 *sch*. Z. *R*. op 28. W. P. op 37 *schaak*. Z. *R*. op 21. W. F. op 35 *mat*.) W. P. op 37 *schaak*. Z. *R*. op 21. (speelde hij *R*. op 27 dan P. op 34 *mat*.) W. F. op 35 *mat*.

3. W. P. op 34 *schaak*.

Z. *R*. op 19.

4. W. F. op 26 *schaak*.

Z. *R*. op 28.

5. W. P. op 37 of T. op 60 *schaak*. Z. *C*. op 52 *sch*. (*D*. op 52 of *C*. op 36. W. P. op 37 *schaak*. Z. *R*. op 21. W. F. op 35 *mat*.) W. T. op 52 neemt *C*. *schaak*. Z. *D*. op 52 neemt T. (*R*. op 21. W. F. op 35 *mat*.) W. P. op 37 *sch*. Z. *R*. op 21. W. F. op 35 *schaak*. Z. *D*. op 28. W. F. op 28 neemt *D*. *mat*.

Z. *R*. op 21.

6. W. F. op 35. *mat*.

N°. 12 Zie Tabel K. N°. 12 de witte heeft den *zet*.

Ware de zwarte aan den *voorzet*, zoo zou het terstond *mat* zijn door *D*. op 64.

1. W. F. op 29 *schaak*.			
Z. *R*. op 1	of *T*. op 11.		
2. W. C. op 18	„ D. op 5 *mat*.		
Z. *P*. op 18 neemt C.			
3. W. T. op 57 *schaak*.			
Z. *C*. op 17	of *C*. op 49.		
4. W. T. op 17 neemt *C*. *sch*.	„ T. op 49 neemt *C*. *mat*.		
Z. *P*. op 17 neemt T.			
5. W. F. op 55 *schaak*.			
Z. *R*. op 9	of *C*. op 37	of *T*. op 19.	
6. W. D. op 18 neemt *P*. *schaak*	„ D. op 37 neemt *C*. *sch*.	„ D. op 19 neemt *T*. *sch*.	

	Z. *R.* op 18 neemt D.	of *T.* op 19	of *R.* op 9.
7.	W. C. op 12 *schaak*	„ D. op 19 neemt *T. sch.*	„ D. op 10 *mat.*
	Z. *R.* op 9	of *R.* op 25	of *R.* op 9.
8.	W. F. op 36 *schaak*	of D. op 10 *mat.*	
	of F. op 43 *mat.*		
	Z. *T.* op 27.		
9.	W. F. op 27 neemt *T. mat.*		

N°. 15. Zie Tabel K. N°. 15, de witte heeft den *zet.*

Ware de zwarte aan den *zet* dan zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 56 en vervolgens op 55.

1.	W. C. op 19 *schaak.*			
	Z. *R.* op 19 neemt C.			of *R.* op 1.
2.	W. T. op 4 *schaak*			„ T. op 4.
	Z. *R.* op 10			„ *F.* op 3.
3.	W. D. op 19 *sch.* neemt *F.*			„ T. op 3 *schaak.*
	Z. *R.* op 19 neemt D.		of *R.* op 17	„ *R.* op 10.
4.	W. F. op 37 *schaak*		„ D. op 26 *schaak*	„ T. op 2 *schaak.*
	Z. *R.* op 27	of *C.* op 28	„ *R.* op 10	„ *R.* op 17.
5.	W. C. op 44 *schaak*	„ F. op 28 *schaak*	„ F. op 37 *schaak*	„ D. op 55 *mat.*
	Z. *C.* op 44	„ *R.* op 27	„ *C.* op 28	of *P.* op 19.
6.	W. T. op 28 *schaak*	„ C. op 37 *schaak*	„ F. op 28 *schaak*	„ D. op 19 *schaak.*
	Z. *R.* op 19	„ *R.* op 36	„ *P.* op 19	„ *R.* op 17.
7.	W. T. op 44	„ F. op 43 *mat*	„ D. op 19 *schaak*	„ D. op 26 *mat..*
	Z. *R.* op 27		„ *R.* op 17.	
8.	W. P. op 34 *schaak*		„ D. op 26 *mat.*	
	Z. *R.* op 35.			
9.	W. F. op 28 *mat.*			

Dezelfde *positie*, met bijvoeging van eenen Z. *T.* op 14 en *C.* van 5 op 6.

Dit spel moet op de volgende wijze worden gewonnen.

1. W. T. op 4 *schaak.*		
Z. *F.* op 3.		
2. W. C. op 17 *schaak.*		
Z. *R.* op 10	of *R.* op 1	
3. W. D. op 19 *sch.*	„ D. op 19 *mat*	
Z. *R.* op 17 neemt C.		of *R.* op 19 neemt D.
4. W. D. op 26 *sch.*		„ F. op 37 *sch.*
Z. *R.* op 10		„ C. op 28
5. W. F. op 37 *sch.*		„ F. op 28 neemt C. *mat*
Z. *R.* op 2	of *P.* op 19	of *C.* op 28.
6. W. T. op 3 *sch.*	„ D. op 19 *sch.*	„ D. op 28 *schaak.*
Z. *R.* op 3	„ *R.* op 2 of 17	„ *P.* op 19.
7. W. D. op 5 *mat*	„ D. op 3 of 26 *mat*	„ *D.* op 19 neemt *P.* *schaak.*
		„ *R.* op 2 of 17
		„ D. op 3 of 26 *mat.*

Wanneer men nu den Z. *T.* van 14 weg neemt dan kan de witte ook F. van 58 en C. van 54 missen als wanneer het spel op de volgende wijze geëindigd wordt.

1. W. T. op 4 *sch.*	Z. *F.* op 3
2. W. C. op 17 *sch.*	Z. *R.* op 10
3. W. D. op 11 neemt P. *sch.*	Z. *R.* op 17 neemt C.
4. W. D. op 3 neemt *F.* *mat.*	

Wanneer men nu deze *positie* vergelijk met die van Tabel K. N°. 13, dan zal men overtuigd worden van hoeveel belang de plaatsing van het zwarte *paard* op 6 of op 5 is, waardoor de witte twee *stukken* meer behoeft en negen *zetten* noodig heeft om de partij te winnen, welke hij anders in vier *zetten* zeer gemakkelijk ten einde brengt.

N°. 14. Zie Tabel K. N°. 14, de witte heeft den *zet.*

Ware de zwarte aan den *zet* dan zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 56.

1. W. C. op 11 *schaak.*
   Z. *R.* op 2

2. W. D. op 5 *schaak.*
Z. *F.* op 3
3. W. C. op 17 *schaak.*
Z. *R.* op 10 — of *R.* op 1
4. W. F. op 55 *schaak* — „ D. op 3 *mat*
Z. *R.* op 17 neemt C.
5. W. D. op 26 *schaak* — of D. op 3 neemt F. *sch.*
Z. *D.* op 26 neemt D. — „ *T.* op 10 of *R.* op 25
6. W. P. op 26 neemt *D. sch.* — „ D. op 10 neemt *T sch* of F. op 52 *mat.*
Z. *R.* op 25 — „ *R.* op 25
7. W. F. op 52 *mat* — „ F. op 52 *mat.*

N°. 15. Zie Tabel K. N°. 15, de witte heeft den *zet.*

1. W. D. op 9 *schaak* neemt *P.*
Z. *R.* op 9 neemt D.
2. W. T. op 57 *schaak.*
Z. *R.* op 2.
3. W. T. op 1 *schaak.*
Z. *R.* op 11.
4. W. C. op 26 *schaak.*
Z. *R.* op 12.
5. W. T. op 9 *schaak.*
Z. *T.* op 11 — of *R.* op 5
6. W. T. op 11 neemt *T. sch.* — „ F. op 25 neemt *P. sch.*
Z. *R.* op 5 — „ *R.* op 6.
7. W. F. op 23 neemt *P. sch* — „ T. op 8 *schaak*
Z. *R.* op 6 — „ *F.* op 8 neemt T.
8. W. T. op 8 *schaak* — „ C. op 21 neemt *P. sch.*
Z. *F.* op 8 neemt T. — „ *R.* op 7
9. W. C. op 21 *sch.* neemt *P.* — „ F. op 16 *mat.*
Z. *R.* op 7
10. W. F. op 16 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 59 *schaak* neemt T.
W. C. op 60 — of R. op 56 — of D. op 60
2. Z. *T.* op 60 neemt C. *sch.* — „ *D.* op 64 *mat.* — „ *T.* op 60 neemt D. *sch.*

	W. D. op 60 neemt *T.*	of R. op 56	of C. op 60 neemt *T.*	of *R.* op 56
3.	Z. *D.* op 60 neemt D. *sch.*	„ *D.* op 64 *mat*	„ *D.* op 60 neemt C. *sch.*	„ *T.* op 64 *mat.*
	W. R. op 56		„ R. op 56	
4.	Z. *D.* op 64 *mat*		„ *D.* op 64 *mat.*	

N°. 16. Zie Tabel K. N°. 16, de witte heeft den *set.*

1. W. C. op 12 *schaak.*			
Z. *R.* op 1 of op 9.			
2. W. D. op 10 neemt *F.* *schaak.*			
Z. *R.* op 10 neemt D.			
3. W. F. op 46 *schaak.*			
Z. *R.* op 9	of *R.* op 17		
4. W. T. op 11 *schaak*	„ P. op 26 *schaak.*		
Z. *R.* op 17	„ *R.* op 26 neemt P.	of *R.* op 9	
5. W. P. op 26 *schaak*	„ F. op 53 *sch.*	of T. op 11 *mat*	
Z. *R.* op 26 neemt P.	„ *R.* op 53	„ *R.* op 34	
6. W. F. op 53 *schaak*	„ T. op 41 *sch.*	„ T. op 42 *sch.*	
Z. *R.* op 33 of 34	„ *R.* op 34	„ *R.* op 33	
7. W. T. op 35 *schaak*	„ T. op 42 *sch.*	„ F. op 26 *mat.*	
Z. *R.* op 26	„ *R.* op 33		
8. W. P. op 33 *schaak*	„ F. op 26 *mat.*		
Z. *R.* op 17.			
9. W. T. op 11 *schaak.*			
Z. *P.* op 26.			
10. W. F. op 26 neemt *P.* *mat*	of P. op 26 neemt *P.* *mat.*		

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

Om de hier boven aangetoonde *mat* te verhinderen kan de zwarte niet anders spelen dan: *T.* op 4. of *T.* op 13. of *P.* op 34 neemt den P. of C. op 20. of *F.* op 19 neemt D. Bij elken anderen *zet* zou de witte de partij moeten winnen. Hij speelt dus:

1. Z. *F.* op 19 neemt D. Oppervlakkig beschouwd den besten en voordeeligsten *zet.* Maar hij zou evenwel beter spelen zoo hij zijnen *T.* op 13 bragt, want daardoor moet hij ongetwijfeld voordeel hebben, de witte moge spelen wat hij wil zoo de zwarte de rij van 9 op 16 dekt en zijnen *T.* op 16 brengt,

dan versterkt hij daardoor zijne D. en hij kan met de *mat* dreigen waardoor hij den witten noodzaakt om zijnen P. op 46 te plaatsen, ten einde ruimte voor zijnen R. te maken.

W. C. op 19 neemt *F. schaak*.

2. Z. *R.* op 11 of *R.* op 10. Speelde hij *R.* op 10 dan plaatst de witte zijnen F. op 46 en dan kan hij de partij *remise* houden door zijn *paard* op 29 en 19 of 12 te brengen.

W. C. op 29 *sch.* of F. op 46

3. Z. *R.* op 4 „ *R.* op 11

„ C. op 29 *schaak.*

W. F. op 39 „ *R.* op 4 dezelfde *positie* van den 3den *zet*

4. Z. *D.* op 16 of *D.* op 8 of 24

W. C. op 19 *sch.* „ C. op 14 *sch.* wint *D.*

5. Z. *R.* op 12

W. C. op 29 en houdt de partij *remise* door aanhoudeud *sch.* te geven, want speelde de zwarte *R.* op 13 dan gaat de witte T. op 11 en neemt de zwarte *D.*

§ 6.

Einden van het spel waarbij een toren mat *zet.*

No. 1. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* van den witten is. R. op 30. D. op 43. T. op 3. C. op 29 en P. op 46.

En van den zwarten. *R.* op 28 *D.* op 53 *T.* op 33 en *P.* op 20.

1. W. D. op 27 *sch.* Z. *P.* op 27 neemt D.

2. W. T. op 4 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 29 *sch* neemt C. W. D. op 29 neemt *D. sch.*

Z. *P.* op 29 neemt D. W. T. op 4 *sch.* en kan de partij winnen dewijl de *P.* van 29 nu verloren is.

N°. 2. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is. W. R. op 63. T. op 56. twee C. op 31 en 40 F. op 42 en twee P. op 43 en 49.

Z. *R.* op 8 *T.* op 1 twee *C.* op 19 en 29 F. op 39 en zes *P.* op 9, 10, 11, 15, 16 en 30

1. W. C. op 23 *sch.* Z. *C.* op 23 neemt C.
2. W. T. op 16 neemt *P.* *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *P.* op 24 W. C. op 14 *schaak.*
2. Z. *C.* op 14 neemt C. W. F. op 14 neemt *C.*
3. Z. *C.* op 29 W. F. op 23.
4. Z. *C.* op 23 neemt F. en nu moet hij de partij winnen aangezien zijne overmagt van *pionnen.*

N°. 3. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 49. D. op 46. T. op 2. C. op 28.
Z. *R.* op 33. *D.* op 59. *T.* op 35. *F.* op 26 en *P.* op 17.

1. W. D. op 42 *sch.* Z. *R.* op 25
2. W. D. op 26 neemt *F.* *sch.* Z. *P.* op 26 neemt *D.*
3. W. T. op 1 *mat.*

Zoo de zwarte moest spelen dan ware het terstond *mat,* met *T.* op 51.

N°. 4. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 6. twee T. op 60 en 62. C. op 46 en P. op 37.
Z. *R.* op 21. *D.* op 33. twee *T.* op 47 en 50. twee *C.* op 19 en 24 en drie *P.* op 29, 41 en 42.

1. W. C. op 31 *schaak.* Z. *T.* op 31 neemt C.
2. W. T. op 22 *schaak.* Z. *R.* op 22 neemt T.
3. W. T. op 20 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 1 *schaak.* W. T. op 4.
2. Z. *D.* op 4 neemt T. *mat.*

N°. 5. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R op 14. twee T. op 60 en 62. C. op 54 en P. op 47.
Z. *R.* op 29. twee T. op 17 en 23. *C.* op 16 en twee *P.* op 20 en 37.

1. W. C. op 39 *schaak.* Z. *T.* op 31 neemt C.
2. W. T. op 30 *schaak.* Z. *R.* op 30 neemt T.
3. W. T. op 28 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 22 *schaak.*

W. R. op 7 of R. op 5. Z. *T.* op 6 *schaak.* W. R. op 12 (speelde hij R. op 13 dan ware het *mat* met *T.* op 9). Z. *T.* op 14 *schaak.* W. R. op 5 (speelde hij R. op 3 of 4 dan ware het *mat* met *T.* op 1). Z. *R.* op 21. W. T. op 20 *schaak* (anders ware het *mat* met *T.* op 1). Z. *T.* op 20 neemt T., en nu spele de witte wat hij wil, de zwarte speelt *T.* van 14 op 13 *mat.*

Of R. op 13 of 15. Z. *T.* op 9 *schaak.* W. R. waar hij wil. Z. *T.* op 6 *mat.*

2. Z. *T.* op 1 *schaak.*

W. R. op 16 neemt C. of R. op 15. Z. *T.* op 9 *schaak.* W. R. op 7 of 8. Z. *T.* op 6 *mat.*

3. Z. *T.* op 9 *schaak.*

W. R. op 7 of R. op 8. Z. *T.* op 6 *mat.*

4. Z. *T.* op 23 *schaak.*

W. R. op 6 of R. op 8. Z. *T.* op 24 *schaak*, en maakt de partij *remise* door onophoudelijk *schaak* geven, of speelt het spel van den vijfden *zet*, bij elken anderen *zet* is hij *mat.*

5. Z. *R.* op 21.

W. T. op 20 neemt *P. schaak.*

6. Z. *R.* op 20 neemt T.

W. C. op 37 neemt *P. schaak.*

7. Z. *R.* op 29.

W. T. op 61.

8. Z. *T.* op 19 en dreigt met de *mat* op 3 — de witte zou nu de partij *remise* kunnen maken zoo hij opmerkzaam speelt.

N°. 6. De witte heeft den *zet.*

De *positie* is: W. R. op 4 en twee T. op 9 en 27. Z. *R.* op 20 en *T.* op 40.

1. W. T. op 32.

Z. *T.* op 32 neemt T. of *T.* op 35 of *T.* op 34 of *T.* waar hij wil.

2. W. T. op 17 of T. op 17 sch. of T. op 17 sch. of T. op 17 *mat.*

Z. *R.* op 27, 28 of 29 „ *T.* op 19 „ *T.* op 18.

3. W. T. op 25 „ T. op 24 sch. „ T. op 18 neemt *T. mat.*

Z. *R.* waar hij wil „ *R.* op 27, 28 of 29.

4. W. T. neemt *T.* op 32 en de partij is beslist. „ T. op 19 neemt *T.* en de partij is beslist.

Wanneer de zwarte den *voorzet* had, ware het terstond *mat* met *T.* op 8.

N°. 7. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 64. D. op 23. T. op 58. F. op 33 en twee P. op 27 en 54.

Z. *R.* op 1. *D.* op 6. *T.* op 3. *C.* op 46 en vier *P.* op 9, 10, 11 en 24.

1. W. D. op 17.

Z. *T.* op 2 of *P.* op 17 neemt D. of *P.* op 18 of wat hij anders wil.

2. W. F. op 19 „ F. op 19 *mat* „ F. op 19 *sch.* „ D. op 10 *mat.*

Z. *D.* op 3 of *P.* op 19 neemt F. of *R.* op 2.

3. W. D. op 9 neemt *P. sch.* „ D. op 19 neemt *P. sch.* „ D. op 10 *mt.*

Z. *R.* op 9 neemt D. of *T.* op 10.

4. W. T. op 57 *mat* „ D. op 10 neemt *T. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 58.

W. D. op 32 of D. op 47 of R. op 55 of wat hij anders wil.

2. Z. *T.* op 6 „ *T.* op 6 „ *C.* op 40 *sch.* „ *D.* op 56 *mat.*

W. T. op 57 „ D. op 38 neemt *D.* of R. waar hij wil.

3. Z. *C.* op 52 „ *T.* op 58 neemt D. „ *C.* op 23 neemt D.

W. F. op 60 „ T. op 57.

4. Z. *D.* op 54 neemt P. en kan nu de partij winnen. „ *C.* op 52 en kan nu de partij winnen.

N°. 8. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 50. D. op 59. T. op 24. C. op 18 en P. op 42.

Z. *R*. op 54. *D*. op 6. *T*. op 4 en drie *P*. op 17, 20 en 27.

1. W. D. op 35 *sch*. Z. *R*. op 25.
2. W. D. op 27 neemt *P*. *sch*. Z. *P*. op 27 neemt D.
3. W. C. op 55 *sch*. Z. *R*. op 26 of 34.
4. W. T. op 18 *mat*.

Zoo de zwarte den *voorzet* had, zou hij de partij *remise* kunnen maken, en hij zou moeten beginnen met *D*. op 54 *schaak*, waardoor hij aanvallender wijze handelende, de gelegenheid moet trachten te vinden om zich voor de *schaak* van den witten te *dekken*.

N°. 9. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 61, twee T. op 10 en 62, C. op 21 en P. op 23.

Z. *R*. op 8, twee *T*. op 49 en 55, twee *C*. op 7 en 22 en *P*. op 42.

1. W. T. op 64 *schaak*.
   Z. *T*. op 56 of *C*. op 52 of 16 of *C*. op 24.
2. W. T. op 16 *sch*. „ T. van 10 op 16 *mt* „ T. op 2 *sch*.
   Z. *C*. op 16 neemt T. of *T*. op 16 neemt T. „ *C*. op 7 of op 5.
3. W. P. op 15 *mat* „ P. op 15 *mat* „ T. op 24 of op 8 *mat*.

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn, met *T*. op 57.

N°. 10. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 60 en twee T. op 35 en op 57.

Z. *R*. op 44 en *T*. op 24.

1. W. T. op 40.
   Z. *T*. op 40 of *T*. op 19 of *T*. op 18 of wat hij wil.

2. W. T. op 41 *sch.* of T. op 41 *sch.* of T. op 41 *sch.* of T. op 41 *mat.*
Z. *R.* op 55, 56 of 57 „ *T.* op 43 „ *T.* op 42.
3. W. T. op 33 *sch.* „ T. op 48 *sch.* „ T. op 42 neemt
Z. *R.* wat hij wil „ *R.* waar hij wil. *T. mat.*
4. W. T. neemt *T.* op 48 en de partij is beslist. „ T. op 43 neemt *T.* en de partij is beslist.

N°. 11. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 62, twee T. op 12 en 26. C. op 34 en drie P. op 17, 38 en 45.
Z. *R.* op 1, twee *T.* op 8 en 53. *F.* op 46 en drie *P.* op 9, 37 en 42.
1. W. T. op 52.
Z. *T.* op 3 of *T.* op 2 of *F.* op 32 neemt T. of *T.* op 5, 6 of 7.
2. W. C. op 19 „ C. op 19 „ C. op 19 „ C. op 19.
Z. *T.* op 11 of 19 „ wat hij wil „ wat hij wil „ wat hij wil
3. W. T. op 4 *sch.* „ T. op 9 of P. op 10 *mt* „ T. op 4 of 9 *mat* „ T. op 9 *mat.*
Z. *T.* op 3.
4. W. T. op 3 neemt *T. mat.*
Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *T.* op 64.
De zwarte zou evenwel het spel twee *zetten* langer kunnen volhouden, door met den *looper* eerst op 55 en daarna op 46 *schaak* te geven; hetgeen de witte R. evenwel eerst door het nemen van den *T.* en daarna, op 54 kan ontwijken.

N°. 12. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63. D. op 28, twee T. op 23 en 57. C. op 45 en vier P. op 42, 47, 51 en 54.
Z. *R.* op 26. *D.* op 48, twee *T.* op 2 en 6. *C.* op 36. *F.* op 10 en vijf *P.* op 13, 17, 20, 29 en 34.
1. W. T. op 25 *schaak.*
Z. *R.* op 25 neemt T. of *R.* op 18.

2.	W. D. op 27 neemt *P. sch.*	„ D. op 27 neemt *P. mat.*
	Z. *P.* op 27 neemt D.	„ *C.* op 26.
3.	W. C. op 35 *schaak.*	„ C. op 35 *mat.*
	Z. *R.* op 26.	
4.	W. T. op 18 *mat.*	

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *C.* op 53.

No. 13. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63, twee T. op 53 en 57. C. op 16. F. op 42 en drie P. op 55, 38 en 39.
Z. *R.* op 14. *D.* op 10, twee *T.* op 6 en 7, en twee *P.* op 15 en 22.

1.	W. T. op 9			of P. op 27 *sch.*
	Z. *T.* op 3, 4 of 5	of *T.* op 2	of *D.* op 9 neemt T. *sch.*	„ *D.* op 42 neemt F. of *D.* op 28.
2.	W. T. op 10 neemt *D. sch.*	„ P. op 27 *sch.*	„ P. op 27 *sch.*	„ T. op 9 *sch.* of F. op 28 neemt *D. sch.*
	Z. *T.* op 11 12 of 13	„ *R.* op 23	„ *R.* op 23	„ *D.* op 10 of *R.* op 23.
3.	W. T. van 10 neemt *T. sch.*	„ P. op 30 *sch.*	„ P. op 30 *sch.*	„ T. op 10 neemt *D. sch.* of P. op 30 *sch.*
	Z. *R.* op 23	„ *R.* op 16 of 24	„ *R.* op 16 of 24	„ *R.* op 23 of *R.* op 16 of 24
4.	W. P. op 30 *sch.*	„ T. op 56 *mat*	„ T. op 56 *mat*	„ P. op 30 *sch.* of T. op 56 *mt.*
	Z. *R.* op 16 of 24			„ *R.* op 16 of 24.
5.	W. T. op 56 *mat*			„ T. op 56 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *P.* op 23, de eenige *zet* om de *mat* te verhoeden zonder de *D.* te verliezen.
W. P. op 27 *schaak*, dit is zijn beste *zet.*
2. Z. *R.* op 15. Zoo bij den F. met zijne *D.* name, dan ware zijne *koningin* verloren.

W. F. op 7 neemt *T.* of C. op 6 neemt *T.* om geen stuk voor niet te verliezen.

5. Z. *T.* op 7 of 6, neemt C. of F.

De witte zal het nu op zijn hoogst *remise* maken, want zoo de zwarte goed speelt zal hij de partij zeer bezwaarlijk kunnen winnen, en veelligt wel deselve verliezen.

N°. 14. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 58, twee T. op 59 en 64. C. op 38. F. op 42 en P. op 51.

Z. *R.* op 8, twee *T.* op 1 en 6. *F.* op 43 en drie *P.* op 14, 15 en 16.

1. W. C. op 23 *schaak.*
Z. *R.* op 7 — of *P.* op 23 neemt C.
2. W. C. op 13 *schaak* — „ T. op 16 neemt *P. sch.*
Z. *R.* op 8 — „ *R.* op 16 neemt T.
3. W. T. op 16 neemt *P. sch.* — „ T. op 64 *mat.*
Z. *R.* op 16 neemt T.
4. W. T. op 64 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *set* ware, zou het terstond *mat* zijn met *T.* op 57.

N°. 15. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 64. D. op 35. T. op 33. C. op 28 en twee P. op 55 en 56.

Z. *R.* op 7. *D.* op 2. *T.* op 6. *F.* op 25 en drie *P.* op 15, 16 en 22.

1. W. C. op 13 *schaak.* — Z. *R.* op 8.
2. W. D. op 7 *schaak.* — Z. *T.* op 7 neemt D.
3. W. C. op 23 neemt *F. sch.* Z. *P.* op 25 neemt C.
4. W. T. op 40 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 58 *schaak.* — W. D. op 59 of 62.
2. Z. *D.* neemt D. *mat.*

N°. 16. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 57, twee T. op 31 en 59. C. op 26 en twee P. op 49 en 34.
Z. *R.* op 1, twee *T.* op 53 en 56. *C.* op 22 en twee *P.* op 9 en 18.

1. W. T. op 3 *schaak.* Z. *R.* op 10.
2. W. C. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 17.
3. W. T. op 25 *schaak.* Z. *P.* op 25 neemt T.
4. W. T. op 19 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 49 *sch.* neemt P. W. R. op 58.
2. Z. *T.* van 56 op 50 *mat.*

N°. 17. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 58, twee T. op 53 en 61. C. op 29, twee P. op 22 en 56.
Z. *R.* op 7. *D.* op 42. *T.* op 11 en twee *P.* op 14 en 43.

1. W. T. op 55 *sch.* Z. *R.* op 6. Zoo hij op 8 of 16 ging dan ware hij *mat* met T. op 64.
2. W. C. op 12 *sch.* Z. *T.* op 12 neemt C.
3. W. T. op 5 *sch.* Z. *R.* op 5 neemt T.
4. W. T. op 7 *mat.*

Wanneer de zwarte aan den *zet* ware, zoude hij, om de hem bedreigende *mat* af te weren en tevens om den belangrijken *pion* van 43 te behouden, moeten spelen *D.* op 26 of *P.* op 51 *schaak.* In het eerste geval speelt de witte zijnen T. op 55 *schaak* en daarna T. op 63, als wanneer de zwarte verpligt is, zoo hij niet wil worden *mat* gezet, zijne *D.* tegen eenen T. te verruilen. De witte valt nu den *P.* op 41 aan, dien hij zonder verlies kan nemen en alsdan de partij zeer gemakkelijk zal winnen. In het tweede geval gaat de witte R. op 59, als wanneer de zwarte *D.* op 33 moet gaan, om den *pion* te blijven dekken. (*)

(*) In de plaats van de *D.* op 33 te plaatsen, zouden wij spelen *D.* op 47, en zoo dan de witte den *P.* neemt, dan hernemen

N°. 18. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 18, twee T. op 10 en 28. F. op 49 en P. op 9.
Z. *R.* op 1, twee *T.* op 4 en 7. *C.* op 46 en twee *P.* op 47 en 56.

1. W. T. op 15.
Z. *T.* van 7 op 3, 6 of 8 of *T.* van 4 op 20 *sch.* (zoo hij den T. op 28 neemt, dan herneemt de witte F. dien *T.* en het is *mat*). W. T. op 20 neemt *T.* Z. *T.* op 2 *schaak.* (anders is het *mat* met F. op 28). W. P. op 2 neemt *T.* wordt D. en geeft *schaak.* Z. *R.* op 2 neemt D. W. T. op 7 *mat.*

Of *T.* van 4 op 3. W. T. op 7 neemt *T.* Z. *T.* op 7 neemt T. (anders ware het terstond *mat*). W. T. op 20. Z. *T.* op 2 *schaak* (anders is het *mat* met den *looper* op 28). W. P. op 2 neemt *T.* wordt D. *schaak.* Z. *R.* op 2 neemt D. W. T. op 4 *mat.*

Of *T.* op 12. W. T. op 7 neemt *T. schaak.* Z. *T.* op 4. W. T. op 4 *mat.*

2. W. T. op 4 neemt *T. schaak.*
Z. *T.* op 4 neemt T.
3. W. F. op 28 *schaak.*
Z. *T.* op 28 neemt F.
4. W. T. op 7 *schaak.*
Z. *T.* op 4.
5. W. T. op 4 neemt *T. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.
1. Z. *P.* op 64 wordt *D.*
W. T. op 15 of T. op 4 *schaak.*

1 wij zijnen T. met den onzen en geven tevens *schaak*, nu moet de witte R. onzen T. nemen of op 60 gaan, in het eerste geval nemen wij den *T.* op 61 — en in het tweede nemen wij den *P.* van 60 en dan zal de partij niet meer twijfelachtig zijn.

De Vertaler.

2. Z. *D.* op 24 *schaak* of *T.* op 4 neemt T.
W. R. op 11 „ wat hij wil (in alle gevallen moet hij zijnen T. verzetten om dien niet te verliezen.
3. Z. *T.* op 15 *schaak* „ *D.* op 63 *sch.* en nu moet
W. R. op 4 neemt *T.* hij de partij winnen.
4. Z. *D.* op 8 *mat.*

N°. 19. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 57, twee T. op 58 en 60. D. op 52. F. op 22 en twee P. op 49 en 50.
Z. R. op 7, twee *T.* op 1 en 5. *D.* op 27 en vier *P.* op 9, 14, 16 en 23.

1. W. D. op 24. Z. *D.* op 6 anders is het *mt.*
2. W. D. op 16 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 16 neemt D.
3. W. T. op 64 *schaak.* Z. *D.* op 24, anders is het *mat* met T. op 8.
4. W. T. op 24 neemt *D. sch.* Z. *R.* op 24 neemt T. Speelde hij *R.* op 7 dan ware het *mat* met T. op 8.
5. W. T. op 64 *mat.*

Wanneer de zwarte aan den *zet* ware, zoude hij *D.* op 6 moeten spelen om de *mat* te verhoeden, en dan zou hij de partij *remise* kunnen maken, dewijl de beide spellen even sterk zijn.

N°. 20. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 57. D. op 38. T. op 62, twee C. op 21 en 22 en twee P. op 49 en 50.
Z. *R.* op 1. *D.* op 34, twee *T.* op 3 en 6. *C.* op 35 en drie *P.* op 9, 10 en 27.

1. W. D. op 2 *sch.* Z. *R.* op 2 neemt D. Speelde hij *T.* op 2, dan ware het terstond *mat* met C. op 11.
2. W. C. op 12 *schaak.* Z. *R.* op 1
3. W. C. op 11 *schaak.* Z. *T.* op 11 neemt C.
4. W. T. op 6 neemt *T. sch.* Z. *T.* op 3.
5. W. T. op 3 neemt *T. mat.*

Indien de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat*, met *D.* op 50, neemt P.

N°. 21. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 64. D. op 55. T. op 62. C. op 34, en vier P. op 25, 26, 39 en 56.
Z. *R.* op 2. *D.* op 48. *C.* op 20 en 40, vijf *P.* op 9, 11, 16, 18 en 23 en *F.* op 10.

1.	W. T. op 6. *schaak.*		
	Z. *C.* op 3	of *C.* op 5	of *F.* op 3.
2.	W. D. op 10 neemt *F.* *sch.*	,, T. op 5 neemt *C.* *sch.*	,, C. op 17 *mt*
	Z. *R.* op 10 neemt D.	,, *F.* op 3.	
3.	W. P. op 17 *sch.*	,, C. op 17 *mat.*	
	Z. *R.* op 2.	of *R.* op 1.	
4.	W. C. op 19 *sch.*	,, T. op 3 neemt *C.* *mat.*	
	Z. *R.* op 1.		
5.	W. T. op 3 neemt *C.* *mat.*		

Zoo de zwarte aan den *zet* ware zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 55, neemt D.

N°. 22. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 63. D. op 43, twee T. op 41 en 49, twee C. op 26 en 29 en vijf P. op 18, 45, 47, 52 en 54.
Z. *R.* op 2. *D.* op 32, twee *T.* op 8 en 15. *C.* op 21. *F.* op 3 en zes *P.* op 9, 10, 37, 39, 44 en 46.

1.	W. C. op 12 *schaak.*			
	Z. *T.* op 12	of *R.* op 1		of *F.* op 12.
2.	W. D. op 29 *sch.*	,, T. op 9 *mat*		,, D. op 11 *sch.*
	Z. *D.* op 29	of *R.* op 1	of *C.* op 11	,, *T.* op 11 of *C.* op 11.
3.	W. T. op 9	,, T. op 9 *mat*	,, D. op 11	,, D. op 11 *sch.* of C. op 11.
	Z. *T.* op 64 *sch.*	of *C.* op 11	,, *T.* op 11	,, *C.* op 11 of *R.* op 3.

4. W. R. op 64	of P. op 11 *sch.*	of P. op 11 *sch.*	of P. op 11 *sch.* of P. op 1 D. *sch.*
Z. *D.* op 32 *sch.*	„ *T.* op 11	„ *R.* op 1	„ *R.* op 1 of *C.* op 1.
5. W. R. op 63	„ T. op 1 *mat*	„ T. op 9 *mat*	„ T. op 9 *mat* of T. op 1 *mat.*

Z. *D.* op 56 *sch.* of *C.* op 11 anders *mat.*

6. W. R. op 56 of P. op 11 *schaak.*
Z. *C.* op 11 „ *T.* op 11.

7. W. P. op 11 *sch.* „ T. op 1 *mat.*
Z. *T.* op 11.

8. W. T. op 1 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn door *D.* op 64.

N°. 23. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 55. D. op 29. T. op 59. C. op 28. F. op 46 en vier P. op 25, 34, 39 en 53.
Z. *R.* op 2. *D.* op 40. *T.* op 8. *C.* op 33. *F.* op 10 en vijf *P.* op 11, 17, 26, 38 en 45.

1. W. D. op 11 *schaak* neemt *P.*	
Z. *R.* op 9	of *R.* op 1.
2. W. D. op 10 *sch.* neemt *F.*	„ C. op 18 *schaak.*
Z. *R.* op 10 neemt D.	„ *R.* op 9.
3. W. C. op 18 *schaak* met F.	„ D. op 10 neemt *F.* *mat.*
Z. *R.* op 2.	of *R.* op 9.
4. W. C. op 12 *schaak.*	„ T. op 11 *schaak.*
Z. *R.* op 9.	„ *R.* op 2.
5. W. T. op 11 *mat*	„ T. op 10 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 64 en 54.

N°. 24. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63. T. op 52, twee C. op 28 en 38. F. op 25 en 62 en drie P. op 34, 35 en 47.
Z. *R.* op 1. *D.* op 46, twee *T.* op 2 en 58. C. op 30 en drie *P.* op 10, 19 en 39.

1. W. C. op 11 *sch.* Z. *R.* op 9.
2. W. F. op 18 *sch.* Z. *R.* op 18 neemt F.
3. W. P. op 27 *sch.* Z. *R.* op 11 of *R.* op 9. of T. op 49 *sch.*
4. W. C. op 21 *sch.* Z. *R.* op 3 „ *D.* op 41. of
5. W. T. op 4 *mat.* T. op 41 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware zou het terstond *mat* zijn met *T.* op 62 en *D.* op 64.

N°. 25. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 31. T. op 49 en twee P. op 15 en 22.

Z. *R.* op 14. *F.* op 29 en twee *P.* op 10 en 52.

1. W. P. op 7 haalt D. *schaak.*
   Z. *R.* op 7 neemt D.
2. W. R. op 23.
   Z. *F.* op 20 — of wat hij anders wil.
3. W. T. op 1 *schaak* — „ T. op 1 *schaak.*
   Z. *F.* op 2, 4 of 6 — „ *D.* zoo hij die gehaalt heeft op 4.
4. W. P. op 14 *schaak* — „ T. op 2 of 4 *mat.*
   Z. *R.* op 8.
5. W. T. op 6 *mat.*

Hetzelfde spel zoo de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *F.* op 22 *schaak* neemt P.
   W. R. op 30 of 38 of R. op 24 of R. op 39 of 32.
2. Z. *P.* op 60 haalt *D.* „ *F.* op 15 neemt P. *sch.* „ *P.* 60 wordt *D.* en wint de partij.
   W. P. op 7 wordt D. „ wat hij wil.
3. Z. *R.* op 7 neemt D. „ *P.* op 60 wordt *D.* en wint de partij.
   W. R. op 22 neemt *F.*
4. Z. *D.* op 20 *schaak.*
   W. R. op 30 of 31.
5. Z. *D.* op 28 *schaak* neemt den T. en moet de partij winnen.

N°. 26, de witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63. D. op 29, T. op 62. C. op 39. F. op 50. en vier P. op 26. 31. 35 en 56. Z. *R.* op 16. *D.* op 48. twee T. op 6 en 12. *F.* op 10 en vier *P.* op 9, 18, 23 en 40.

1.	W. D. op 8 *schaak.*	
	Z. *T.* op 8 neemt D.	
2.	W. C. op 22 *schaak.*	
	Z. *R.* op 15.	
3.	W. C. op 12 neemt *T.* *schaak.* met F.	
	Z. *R.* op 7	of *R.* op 16.
4.	W. T. op 6 *schaak.*	,, T. op 14 *schaak.*
	Z. *R.* op 16	,, *R.* op 7.
5.	W. T. op 8 neemt *T.* *mat*	,, T. op 15 *mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat* met *D.* op 55 of op 62.

N°. 27. Zie Tabel K. N°. 17.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. C. op 23 neemt *F.* *schaak.*			
	Z. *T.* op 25 neemt C.		of *P.* op 23	of *R.* op 7.
2.	W. D. op 57 *schaak*		,, D. op 56 *sch.*	,, T. op 5 *mat.*
	Z. *T.* op 15 of *R.* op 7 of *D.* op 15		,, *T.* op 16	of *R.* op 7.
3.	W. D. op 1 *sch.*	,, T. op 5 *mat*	,, D. op 2 *sch.*	,, T. op 5 *mat.*
	Z. *T.* op 7		,, *R.* op 15	of *D.* op 3, 4 of 5.
4.	W. D. op 7 neemt *T.* *schaak*		,, T. op 13 *sch.*	of D. neemt *D.* *schaak.*
	Z. *R.* op 7 neemt D.		,, *D.* op 13 neemt T.	,, *R.* op 15.
5.	W. T. op 5 *schaak*		,, D. op 7 *mat*	,, T. op 13 *mt.*
	Z. *R.* op 15.			
6.	W. T. op 7 *mat.*			

Het zelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft Hoezeer de witte eenen *officier* meer heeft dan zijne te-

genpartij, zoo kan hij toch hoogtens de partij *remise* m ken en zelfs, bij den geringsten misslag, dezelve verlieze

1. Z. *F.* op 30.

W. F. op 19 neemt *P.* of D. op 57. Z. *P.* 28 neen F. W. *D.* op 1 *schaak.* Z. *T.* op 7. W. l 57 *schaak.* Z. *D.* op 15. W. D. op 15 neemt *l* *schaak.* Z. *T.* op 15 neemt D. W. T. op 5 *sc* Z. *T.* op 7. W. T. op 7 neemt *T.* Z. *R.* o 7 neemt T. W. R. op 47. Z. *F.* op 57 en z zal het spel *remise* moeten worden.

Of P. op 25. Z. *F.* op 25 neemt P. W. C. op 2 neemt *F.* Z. *T.* op 25 neemt C. *schaak.* W. T. o 23 neemt *T.* Z. *D.* op 28 *schaak* neemt F. W R. waar hij wil. Z. *D.* op 30 of 32 *schaak.* neen vervolgens den *toren* en moet de partij winnen

2. Z. *T.* op 31 neemt P. *schaak.*

W. R. op 56 of R. op 62 of 64. Z. *T.* op 63 neem D. *schaak.* W. *R.* op 63 neemt *T.* Z. *D.* op 60 *schaak.* W. R. waar hij wil. Z. *F.* op 21 neemt T. W. C. op 21 neemt *F.* Z. *D.* op 5 *schaak.* W. R. waar hij wil. Z. *D.* op 19 neem F. en moet nu de partij winnen.

Of R. op 46. Z. *T.* op 63 neemt D. W. F. op 1 neemt *D.* Z. *F.* op 21 neemt T. W. F. op 2 neemt *F.* Z. *T.* op 62 *schaak* en nu wordt d partij *remise.*

Of R. op 54. Z. *D.* op 36 *schaak.* W. R. op 6 (speelde hij R. op 46 dan *T.* op 63 neemt *D.* W. T op 5. *schaak.* Z. *R.* op 15 W. T. op 15 *sch.* Z. *R.* op 24 en nu moet hij de partij winnen.) Z. *T.* op 63 neemt D. *schaak.* W. R. op 53. Z. *F.* op 59 *schaak.* W. F. op 46. Z. *T.* op 55 *schaak.* W. R. op 61 of 62. Z. *D.* op 63 *mat.*

3. Z. *D.* op 52 *schaak.*

W. T. op 53 of F. op 55. Z. *D.* op 58 neemt C. *schaak.* W. R. op 64. Z. *T.* op 32 *schaak.* W. F. op 48. Z. *T.* op 48. neemt F. *schaak.* W. R. op 55 of D. op 56. Z. *D.* op 46 of *D.* op 56 neemt *D.* *mat.*

Of C. op 55 Z. *T.* op 32 *schaak*. W. R. op 47. Z. *T.* op 48 *mat.*

Of R. op 64. Z. *T.* op 63 neemt D. *schaak*. W. R. op op 63 neemt *T.* Z. *F.* op 21 neemt T. W. C. op 21 neemt *F.* Z. *D.* op 45, 59 of 61 *sch.* neemt C. of F. en moet nu de partij winnen.

4. Z. *D.* op 38 *schaak* neemt C.
W. D. op 47 of R. op 64. Z. *T.* op 63 neemt D. *schaak*. W. R. op 63 neemt *T.* Z. *D.* op 59 *schaak* neemt den F. en moet de partij winnen.

5. Z. *D.* op 47 neemt *D.* *schaak*.
W. R. op 64.

6. Z. *T.* op 52 *schaak*.
W. T. op 56.

7. Z. *D.* op 56 *mat.*

N°. 28. Zie Tabel K. N°. 18.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. R. op 55.		
	Z. *P.* op 49	of *R.* op 49, 50 of 51	of *R.* op 59.
2.	W. R. op 42	,, T. op 53 *schaak*	,, R. op 42.
	Z. *P.* op 57 wordt *C. sch.*	,, *R.* op 58	,, *R.* op 60 of 52 of *P.* op 49.
3.	W. R. op 43	,, R. op 42 en de partij is beslist	,, R. neemt *P.* en de partij is beslist.
	Z. *C.* op 51	of *R.* op 49.	
4.	W. T. op 53	,, T. op 34.	
	Z. *C.* op 41	of *R.* op 41.	
5.	W. R. op 42	,, T. op 58 en het *paard* wordt genomen, waardoor de partij beslist is.	
	Z. *C.* op 51	of *R.* op 59.	
6.	W. T. op 51 neemt *C.*	,, R. op 41 neemt *C.*	
	Z. *R.* op 57	,, *R.* op 60.	
7.	W. *T.* op 59 *mat*	,, T. op 56 en nu is de partij beslist.	

Dezelfde partij, wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *P.* op 49.			
	W. T. op 61 *sch.*	of T. op 54 *sch.*	of T. op 33	of wat hij anders wil.
2.	Z. *R.* op 50	,, *R.* op 57	,, *P.* op 67 wordt *D.*	,, *P.* op 57 wordt *D.*
	W. T. op 53 *sch.*	,, T. op 55 anders *pat*	,, T. op 57 neemt *D.*	,, T. op de rij van 60 tot 64 *schaak.*
3.	Z. *R.* op 58	,, *R.* op 50	,, *R.* op 57 neemt T. *remise.*	,, *R.* op 50.
	W. T. op 49 neemt *P.*	,, T. op 49 neemt *P.*		of T. op 57 neemt *D.*
4.	Z. *R.* op 49 neemt T. *remise*	,, R. op 49 neemt T. *remise*		,, *R.* op 57 neemt T. *remise.*

N°. 29. Zie Tabel K. N°. 19.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. C. op 17 *schaak.*
   Z. *R.* op 1 of *F.* op 17 neemt C. W. P. op 17 neemt *F.* Z. *T.* op 47 neemt P. *schaak* (speelde hij *T.* op 28, dan neemt de W. D. dat *stuk.* Z. *T.* op 47 neemt P. W. P. op 47. Z. *D.* op 47 neemt P. W. P. op 47 neemt *D.* Z. *R.* op 3. W. D. op 10 *schaak.* Z. *R.* op 4. W. D. op 2 *mat*). W. P. van 56 op 47 neemt *T.* Z. *D.* op 47 neemt P. *schaak*, anders ware het *mat* met D. op 10 of op 5. W. P. op 47 neemt *D.* Z. *T.* op 62 *schaak*, (speelde hij *R.* op 5, dan ware het *mat* met D. op 10 enz.) W. R. op 62 neemt *T.* en nu volgt de *mat* met D. op 10 enz.
2. W. F. op 46.
   Z. *T.* op 46 neemt F. of *T.* op 28. W. D. op 5 *schaak.* Z. *T.* op 5 neemt D. W. T. op 5 neemt *T. sch.* Z. *F.* op 3. W. F. op 28 neemt *T. mat.*
   Of *F.* op 37 neemt D. W. F. op 37 neemt *F. schaak.* Z. *T.* op 28. W. F. op 28 neemt *T. mat.*

Of *T.* op 2. W. D. op 10, neemt *F. schaak.* Z. *T.* op 10 neemt D. W. T. op 5 *mat*,

Of *F.* op 19 of 28. W. D. op 19 of 28 neemt *F. schaak.* Z. *P.* op 19 neemt D. of *T.* op 28 neemt D. W. F. op 19 of 28 *mat.*

3. W. D. op 5 *schaak.*
Z. *F.* op 3 of *T.* op 5 neemt D. W. T. op 5 neemt *T. schaak.* Z. *F.* op 3. W. T. op 3 neemt *F.* *schaak.* Z. *R.* op 10. W. T. op 2 *mat.*

4. W. D. op 7 neemt *T.*
Z. *T.* op 43 of *T.* op 47 neemt P. (anders is het *mat* met D. op 3 of 28). W. P. van 56 op 47 neemt *T.* Z. *D.* op 47 neemt P. *schaak.* W. P. op 47 neemt *D.* Z. wat hij wil. W. D. op 3 of 28 *mat.*

5. W. D. op 28 *schaak.*
Z. *F.* op 10.

6. W. T. op 5 *schaak.*
Z. *T.* op 3.

7. W. T. op 3 neemt *T. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *F.* op 37 neemt D. en dreigt met de *mat* met *D.* op 55.
W. P. op 46, welke andere *zet* hij ook doe om de *mat* te verhoeden, het moet altijd op hetzelfde spel uitkomen of de *mat* bespoedigen, want hij kan slechts spelen C. op 17 *schaak* of op 19 *schaak* of F. op 46 en dewijl de D. van het bord is, ontbreekt hem de magt om deze *schaak* te vervolgen.

2. Z. *T.* op 46 neemt P.
W. F. op 46 neemt *T.* Eer hij dezen *zet* doet kan hij ook den volgenden doen; bij elken anderen *zet* zou hij *mat* worden door *D.* op 55 of 62.

3. Z. *F.* op 46 neemt F. en dreigt met de *mat* op 55.
W. C. op 17 *schaak*, wanneer hij nu terstond den 5en *zet* deed dan ware hij twee *zetten* vroeger *mat.* Zoo hij C. op 19 speelde dan zou de zwarte dit *stuk* met den *P.* van 12 nemen, en dan werd het eenen *zet* vroeger *mat.*

4. Z. *R.* op 10.
W. C. op 27 *schaak.* Zoo hij nu den 5^{en} *zet* doet dan wordt de *mat* eenen *zet* bespoedigd.

5. Z. *P.* op 27 neemt C.
W. R. op 54 of T. op 53, (bij elken anderen *zet* is het *mat* met *D.* op 55). Z. *F.* op 53. W. R. op 54, (bij elken anderen *zet* is het *mat* door *D.* op 62). Z. *D.* op 62 *schaak.* W. R. op 45. Z. *T.* op 5 *schaak.* W. R. op 52. Z. *D.* op 60 *schaak.* W. R. op 43. Z. *T.* op 45 *schaak.* W. R. op 50. Z. *T.* op 42 *schaak.* W. R. op 49. Z. *D.* op 58 *mat.*

6. Z. *D.* op 55 *schaak.*
W. R. op 45.

7. Z. *T.* op 5 *schaak.*
W. R. op 58 of R. op 44. Z. *T.* op 61 neemt T. W. P. op 18 of P. op 39. Z. *D.* op 53 *schaak* W. R. op 43. Z. *T.* op 59 *schaak.* W. R. op 42. Z. *D.* op 51 *schaak.* W. R. op 41. Z. *T.* op 57 *mat.* — De witte zou hier nog andere *zetten* kunnen doen, doch dezelve zouden de *mat* niet vertragen, maar veeleer bespoedigen, men beproeve dit.

8. Z. *T.* op 61 neemt T.
W. R. op 30 of P. op 18. Z. *T.* op 57 *schaak.* W. R. op 30. Z. *D.* op 48 *schaak*, (het spel van den 9^{en} *zet*). Of P. op 39. Z. *D.* op 39 *mat.*

9. Z. *D.* op 48 *schaak.*
W. R. op 22 of 23 of R. op 38. Z. *D.* op 39 *mat.*

10. Z. *T.* op 21 *schaak.*
W. R. op 14 of R. op 15 of 16. Z. *D.* op 39 of 30 *schaak.* W. R. wat hij wil. Z. *D.* op 23. W. wat hij wil. Z. *T.* op 5 *mat.*

11. Z. *D.* op 30 *schaak.*
W. R. op 7 of 15.

12. Z. *T.* op 23 *schaak.*
W. R. op 16 of R. op 8. Z. *D.* op 6 *schaak.* W. R. op 16. Z. *D.* op 15 *mat.*

13. Z. *D.* op 14 *schaak.*
W. R. op 8.
14. Z. *D.* op 15 *mat.*

N°. 30. Zie Tabel K. N°. 20.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. C. op 19 *schaak.*
Z. *R.* op 5 of *R.* op 12 of *R.* op 3.
2. W. D. op 1 *schaak* „ C. op 18 *sch.* „ C. op 18 *sch.*
Z. *C.* op 1 of *R.* op 12 „ *R.* op 5 „ *R.* op 10.
neemt D.
3. W. T. op 1 *sch.* „ C. op 18 *mat* „ D. op 1 *sch.* „ D. op 9 *mat.*
Z. *R.* op 12 „ *C.* op 1 neemt D.
4. W. T. op 9 *schaak* „ T. op 1 *mat.*
Z. *R.* op 5 of *R.* op 3.
5. W. C. op 20 *sch.* „ C. op 20 *mat.*
Z. *R.* op 6.
6. W. T. op 14, neemt *P. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 55 neemt P. *schaak.*
W. T. op 55 neemt *T.* of R. op 62.
2. Z. *D.* op 55 neemt T. *mat* „ *D.* op 64 *mat.*

N°. 31. Zie Tabel K. N°. 21.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. D. op 7 *schaak.*
Z. *R.* op 7 neemt D. of *T.* op 7 neemt D.
2. W. P. op 14 *schaak* „ C. op 14 *mat.*
Z. *R.* op 6 of *R.* op 8.
3. W. F. op 41 *schaak* „ P. op 6 wordt T. *schaak.*
Z. *T.* op 41 neemt F. „ *T.* op 6 neemt T.
4. W. C. op 21 *schaak* „ T. op 6 neemt *T. mat.*
Z. *R.* op 13.
5. W. P. op 6 wordt D. *schaak.*
Z. *R.* op 12.
6. W. T. op 14 *mat* of D. op 4 *mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, ware het terstond *mat* met *D.* op 53.

N°. 32. Zie Tabel K. N°. 22.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. T. op 5 *schaak.*	
	Z. *C.* op 21	of *F.* op 21.
2.	W. C. op 39 *schaak*	,, C. op 59 *schaak.*
	Z. *R.* op 30	,, *R.* op 30.
3.	W. T. op 28 neemt *F. sch.*	,, P. op 37 *schaak.*
	Z. *T.* op 28 neemt T.	,, *R.* op 31.
4.	W. P. op 37 *schaak*	,, P. op 40 *schaak.*
	Z. *R.* op 31	,, *R.* op 32.
5.	W. P. op 40 *schaak*	,, T. op 8 *mat.*
	Z. *R.* op 32.	
6.	W. T. op 8 *mat.*	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *T.* op 60 neemt T.	
	W. C. op 60 neemt *T.*	
2.	Z. *P.* op 57 wordt *D.*	
	W. T. op 4 neemt *C.*	of C. op 45.
3.	Z. *D.* op 60 neemt C.	,, *F.* op 46 neemt P. *sch.*
	W. T. op 5 *schaak*	,, R. op 46 neemt *F.*
4.	Z. *R.* op 36	,, *D.* op 64 *schaak.*
	W. T. op 45	,, R. op 59.
5.	Z. *T.* op 57	,, *D.* op 37 *schaak.*

De witte kan nu wel *schaak* aan *koning* en *koningin* geven, waardoor hij de *D.* verovert, doch de magt van den zwarten, in de beide wijzen van spelen is zoo veel grooter dan die van den witten dat hij de partij moet winnen.

N°. 33. Zie Tabel K. N°. 23.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. D. op 9 *sch.* neemt *P.*	of T. op 3 neemt *T. sch.*
	Z. *R.* op 9 neemt D.	,, *R.* op 3 neemt T.
2.	W. T. op 57 *schaak*	,, D. op 43 *schaak.*
	Z. *R.* op 2	,, *R.* op 2 of *R.* op 4 of 12.

3.	W. T. op 1 *sch.*	of D. op 11 *sch.*	of D. op 11 *sch.*
	Z. *R.* op 1 neemt T.	„ *R.* op 1	„ *R.* op 5.
4.	W. T. op 3 neemt *T. sch.*	„ D. op 5 *mat*	„ F. op 23 *mat.*
	Z. *R.* op 9.		
5.	W. P. op 18 *schaak.*		
	Z. *R.* op 17.		
6.	W. F. op 44 *schaak.*		
	Z. *R.* op 25.		
7.	W. T. op 1 *mat.*		

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, ware het terstond *mat* met *D.* op 55 of 64.

N°. 34. Zie Tabel K. N°. 24.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. F. op 11 neemt *C sch.*		
	Z. *T.* op 11 neemt F		of *R.* op 1
2.	W. D. op 9 neemt *P sch.*		„ C. op 18 *mat.*
	Z. *R.* op 9		of *R.* op 3.
3.	W. T. op 57 *schaak*		„ C. op 18 *mat.*
	Z. *R.* op 2.		
4.	W. T. op 1 *schaak.*		
	Z. *R.* op 1 neemt T.		
5.	W. C. op 18 *schaak.*		
	Z. *R.* op 2		of *R.* op 9.
6.	W. T. op 4 *schaak*		„ T. op 49 *sch.*
	Z. *T.* op 3	of *R.* op 9	„ *R.* op 2.
7.	W. T. op 5 neemt *T. sch.*	„ T. op 1 *mat*	„ T. op 1 *mat.*
	Z. *R.* op 9.		
8.	W. T. op 1 *mat.*		

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, ware het terstond *mat* met *D.* op 55 of 64.

N°. 35. Zie Tabel K. N°. 25.

De witte heeft den *voorzet.*

Men zal opmerken dat deze *positie* juist dezelfde is als die van het voorgaande spel, met uitzondering dat de zwarte een *paard* minder heeft, hetgeen dan ook de reden is dat hij de partij moet winnen, zoo als bij de *variante* van den 5^{den} *zet* wordt aangetoond.

1. W. F. op 11 neemt *C. schaak.*
   Z. *T.* van 16 op 11 neemt F. Speelde hij *R.* op 1 dan ware het *mat* met C. op 18.
2. W. D. op 9 *schaak* neemt *P.*
   Z. *R.* op 9 neemt D.
3. W. T. op 57 *schaak.*
   Z. *R.* op 2.
4. W. T. op 1 *schaak.*
   Z. *R.* op 1 neemt T.
5. W. C. op 18 *schaak.*
   Z. *R.* op 9 — of *R.* op 2.
6. W. T. op 49 *sch.* — „ C. op 12 *schaak.*
   Z. *R.* op 2 — „ *T.* op 12 neemt C. en nu kan de witte geen *sch.* meer geven en dus heeft hij de partij verloren dewijl de zwarte nu met *D.* op 55 of 64 *mat* zet, alles hangt dus af van den 5^{den} *zet* van den zwarten.

N°. 36. Zie Tabel K. N°. 26.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. D. op 33 *sch.*	Z. *R.* op 2.
2. W. C. op 19 *sch.*	Z. *R.* op 10 of *R.* op 3. W. D. op 1 en 4 *mat.*
3. W. D. op 1 neemt *T. sch.*	Z. *R.* op 1 neemt D.
4. W. T. op 33 *schaak*	Z. *R.* op 10
5. W. T. op 9 *schaak*	Z. *R.* op 3
6. W. T. op 1 *schaak*	Z. *R.* op 10 of op 12.
7. W. T. op 2 of op 4 *mat.*	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte aan den *zet* is.

1. Z. *D.* op 39 neemt *T.*
   W. D. op 39 neemt *D.* of C. op 19 *sch.* Bij elken anderen *zet* gaat de zwarte met *D.* op 32 *sch.* en neemt het *paard* met zijnen *toren*, bij alles wat de witte anders speelt geeft de zwarte met zijne *D. sch.* en tracht dan *stuk* om *stuk* af te ruilen, waardoor hem de *T.* zal overblijven als wanneer hij de partij gemakkelijk zal winnen.
2. Z. *F.* op 39 neemt D. of *R.* op 10
   W. C. op 19 *sch.* „ D. op 39 neemt *D.*
3. Z. *R.* op 10
   W. R. op 47 of C. op 29 om den *F.* te verjagen en zoo mogelijk zijnen P. van 55 door te brengen, doch de overmagt van den zwarten is nu zoo groot dat hij, geene grove feilen begaande, de partij noodwendig moet winnen.

N°. 37. Zie Tabel K. N°. 27.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. T. op 8.
   Z. *T.* van 48 op 51. Of C. op 36. W. C. op 12 *sch.* Z. *R.* op 10. (Speelde hij *R.* op 1 dan W. T. op 3, neemt *T. schaak.* Z. *R.* op 10. W. T. op 11 *sch.* Z. *R.* op 1. W. T op 5 *mat.*) W. C. op 27 *sch.* en dan wijders zoo als bij den 4den *zet*

   Of C. op 20, 41 of 43 of *P.* op 25 of *T.* van 50 waar hij wil, W. C. op 19 *sch.* Z. *R.* op 1. W. T. op 3 of 9, zoo de zwarte *C.* gespeeld heeft en dan is het *mat.*

   Of *T.* op 8 neemt T. W. C. op 19 *sch.* Z. *R.* op 1 of 3 W. P. op 10 *mat.*

   Of *R.* op 1. W. P. op 10 *sch.* Z. *R.* op 2. W. C. op 19 *mat.*

   Of C. op 11. W. T. op 3 *sch.* neemt *T.* Z. *R.* op 3 neemt T. (Speelde hij *R.* op 10, dan

W. T. van 13 op 11 neemt *C. sch.* Z. *R.* op 18 neemt P. W. C. op 35 *sch.* Z. *R.* op 26. W. T. op 2 *sch.* Z. *R.* op 33. W. C. op 50 neemt *T.* en de partij is beslist.) W. T. op 11 *sch.* neemt *C*, Z. *R*: op 4. (Speelde hij *R.* op 2 dan W. C. op 19 *sch.* Z. *R.* op 1. W. T. op 9 *mat.*

Of C. op 9. W. P. op 9 *sch.* neemt *C.* Z. *R.* op 1 W. T. op 3 neemt *T. sch.* Z. *T.* op 2. W. T. op 2 neemt *T. sch.*

2. W. C. op 12 *sch.*

Z. *R.* op 1. Of *R.* op 10. W. C. op 27 *sch. positie* van den 4den *set.*

3. W. P. op 10 *schaak.*

Z. *R.* op 10 neemt P. Of *R.* op 9. W. P. op 2 wordt D. *sch.* Z. *T.* op 2 neemt D. W. C. op 2 neemt *T. sch.* Z. *R.* op 18. W. T. op 24 *sch.* Z. *R.* op 27. (Speelde hij *R.* op 25 dan W. T. op 17 neemt P. *sch.* Z. *R.* op 34. W. T. op 37 *sch.* en de partij is beslist.) W. T. op 11 *sch.* Z. *R.* waar hij wil, de W. T. neemt den zwarten op op 51 en de partij is beslist

4. W. C. op 27 *schaak.*

Z. *R.* op 19. Of *R.* op 18. W. T. op 10 *sch.* Z. *R.* op 25. (Speelde hij *R.* op 27 neemt C. dan W. T. op 3 neemt *T. sch.* en de zwarte *T.* van 51 is verloren.) W. T. op 3 neemt *T.* Z. *T.* op 59 *sch.* W. R. op 52. Z. *T.* waar hij wil W. T. op 19 en de partij is beslist.

Of *R.* op 2. W. T. op 10 *sch.* Z. *R.* op 1. W. T. op 3 neemt *T. mat.*

5. W. T. op 3 neemt *T. schaak.*

Z. *R.* op 20. Of *R.* op 18. W. T. op 21 *sch.* Z. *R.* op 25. W. T. op 17 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 34. W. C. op 44 *sch.* Z. *R.* op 42. W. T. op 51 neemt *T.* Z. *R.* op 51 neemt T. W. T. op 18 en de partij is beslist.

Of *R.* op 28. W. T. op 12 *sch.* Z. *R.* op 35. W. C. op 17 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 42.

W. T. op 51 neemt *T*. Z. *R*. op 51 neemt T. W. C. op 27 en de partij is beslist.

6. W. T. op 12 *schaak*.
Z. *R*. op 29.
7. W. C. op 44 *schaak*.
Z. *R*. op 21.
8. W. T. op 51 neemt *T*.
Z. *R*. op 12 neemt T.

W. T. op 49 en de partij is beslist. Zoo de zwarte bij den zesden *zet* op 58 *sch*. gaf, dan zou de witte R. langs 54, 47, 38 en 31 op 22 komen als wanneer het spel hetzelfde bleef.

Ware de zwarte aan den *voorzet* dan zou het terstond *mat* zijn met *T*. op 59.

N°. 38. Zie Tabel K. N°. 28.

De witte heeft den *voorzet*.

1. W. P. op 16 *schaak*.
Z. *R*. op 6.
2. W. T. op 61.
Z. *F*. op 22 *sch*. met *D*. Deze *zet* veroorzaakt de langste verdediging. Zoo de zwarte den *F*. elders plaatst, of zoo hij *P*. op 50 speelt, dan doet de witte altijd den 3den *zet* en neemt de *D*. Verplaatst hij zijne *D*. zoodanig dat zij 8 blijft bedreigen, of speelt hij *P*. van 38 of *C*. dan de witte F. op 41 *sch*. Wanneer de zwarte *D*. elders gaat waardoor 8 vrij wordt, dan haalt de W. P. van 16 op 8 D. en het volgende spel is dan uit het aangetoonde gemakkelijk na te gaan.
3. W. T. op 29 neemt *D*.
Z. *F*. op 29 neemt T. Of *F*. op 13. (Bij elken anderen *zet* zou de F. op 41 of P. op 8, wordt D. den *Z*. *R*. *mat* zetten.) W. P. op 8 wordt D. *sch*. Z. *R*. op 14. W. T. van 10 op 13 neemt *F*. *mat*.
4. W. F. op 41 *schaak*.

Z. *R.* op 5. Speelde hij, *F.* op 20 dan ware het *mat* met P. op 8 wordt D. *schaak.*

5. W. T. op 13 *schaak.*

Z. *R.* op 4. Of *R.* op 6. W. T. op 29 neemt *F.* *sch.*, met F. Z. *R.* op 14 of 15. W. T. op 13 *sch.* Z. *R.* op 22 (anders wordt het *mat.*) W. P. op 8 wordt D. *sch.* Z. *R.* op 30. W. D. op 29 *mat.*

6. W. T. op 29 neemt *F.*

Z. *R.* op 11 of 12. Of *R.* op 3. W. P. op 8 wordt D. *sch.* Z. *R.* waar hij wil. W. D. op 15 *sch.* Z. *R.* op de rij van 17 op 24. (Zoo de zwarte *R.* op 4 gaat moet de *mat* oogenblikkelijk volgen.) W. D. op 22 *sch.* Z. *R.* waar hij wil. W. T. op 13 *sch.* Z. *R.* waar hij wil. W. D. op 6 *mat.*

7. W. P. op 8 wordt D.

Z. *R.* waar hij wil.

8. W. D. op 22.

Z. *R.* wat hij wil.

9. W. T. op 13.

Z. *R.* wat hij wil.

10. W. D. op 6 *mat.*

Zoo de zwarte *R.* bij den eersten *zet* op 8 ging om den witten P het voortdringen te beletten dan zou het volgende spel ontstaan.

2. W. F. op 50.

Z. *D.* op 50 neemt F. deze is de beste verdediging dewijl anders de *D.* genomen wordt,

3. W. T. op 61.

Z. *D.* op 15 de beste *zet* om de *mat* van T. op 5 te *dekken*, want zoo hij *F.* op 13 speelde zou deze worden genomen, en dan moet hij toch de *D.* op 15 brengen.

4. W. T. op 15 neemt *D.*

Z. *R.* op 15 bij elken anderen *zet* zou de witte T. op 14 gaan en daarna de T. van 61 op 5 *mat.*

5. W. P. op 8 wordt D. *schaak.*

Z. *R.* op 8 neemt D. Of anders volgt de *mat* terstond met D. en T.

6. W. R. op 23.
Z. *F.* op 24. Of *F.* op 13 doch deze wordt genomen en de *mat* volgt eveneens.
7. W. T. op 5 *sch.*
Z. *F.* op 6.
8. W. T. op 6 neemt *F. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *F.* op 24, neemt P. *schaak* met *D.*	
	W. R. op 39	of op 24 neemt *F.* of op 23.
2.	Z. *D.* op 31 *sch.*	„ Z. *D.* op 31 *mat.*
	W. R. op 46	of op 48 neemt C.
3.	Z. *D.* op 47 *sch.*	„ *D.* op 47 *mat.*
	W. R. op 37	of op 53.
4.	Z. *D.* op 55 *sch.*	„ Z. *P.* op 46 *sch.* en in beide gevallen is de *positie* van den zwarten zoo voordeelig dat elk een zal kunnen zien dat hij de partij goed spelende, moet winnen.

N°. 39. Zie Tabel K. N°. 29.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. T. op 40.
Z. *D.* op 30. Of *D.* op 40 neemt T. of op 39 of op 3 (bij elken anderen *zet* wordt de *D.* wel is waar altijd genomen, doch dan duurt het spel echter langer, ofschoon de zwarte het altijd moet verliezen. Het spel wordt het langdurigste verdedigd op de volgende wijze: *D.* op 56 *sch.* W. T. op 56 neemt *D.* Z. *P.* op 56 neemt T. *sch.* W. R. op 54 neemt C. Z. *P.* op 29 neemt C. W. C. op 29 neemt *P.* Z. *P.* op 33. W. D. op 28. Z. *C.* op 12 (indien de witte dit *paard* neemt dan kan de zwarten met den vrijen *T.* van een werken. Speelde hij W. C. op 23 *sch.* dan neemt de Z. *P.* dat *stuk.* W. T. op 64 dreigt met de *mat.* Z. *C.* op 22. W. T. op 56 *sch.* Z. *C.* op 32, waardoor het spel zeer wijdloopig zou worden.)

2. W. P. op 37.
Z. *C.* op 48 *sch.* alles wat hij anders speelt verliest hij de *D.* of wordt *mat* gezet.
3. W. R. op 55.
Z. *C.* op 38 *schaak.*
4. W. T. op 38 neemt *C.*
Z. *D.* op 38 neemt T. of *D.* op 3. bij elken anderen *zet* is de *D.* verloren of het wordt *mat.*

5. W. D. op 7 *sch.* of C. op 25 *schaak.*
Z. *R.* op 7 of *T.* op 7 „ *P.* op 23 neemt C.
6. W. C. op 15 *sch.* „ C. op 14 *mat* „ T. op 40 *mat.*
Z. *R.* op 8.
7. W. C. op 14 *schaak.*
Z. *T.* op 14 neemt *C.*
8. W. T. op 3 *schaak.*
Z. *T.* op 6.
9. W. *T.* op 6 *mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 64.

N°. 40. Zie Tabel K. N°. 30.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. T. op 40.
Z. *F.* op 60. Of *F.* op 3 (*F.* op 12 dan is het *mat* met T. op 8. *F.* op 21, 30 of 48 wordt door R. of T. genomen en dan is de partij beslist.) W. T. op 8 *schaak.* Z. *R.* op 12. W. T. op 7. Z. *F.* op 10 of 17 (zoo *R.* op 19 gaat wordt de *F.* genomen.) W. T. op 15 *schaak.* Z. *R.* op 4. (Speelde hij *R.* op 3 of 5 dan zou de witte P. op 12 *schaak* geven. Z. *R.* op 4. W. R. op 20. Z. *F.* op 35 (zoo de *F.* op 10 staat dan is hij verloren of W. T. zet *mat* op 7.) W. T. op 31. Z. *F.* op 42, 49 of 14. W. T. op 27, Z. wat hij wil. W. T. op 3 *mat.*) W. P. op 12. Z. *F.* op 26 (zoo de *F.* op 10

staat dan op 17, 19 of 46. W. R. op 20. (Zoo de *F.* op 46 staat dan op 32 doch zoo hij op 35 of 26 staat dan ontstaat het spel van den 7[de] *zet* dezer *variante.*) W. T. op 7 *schaak.* Z. *F.* op 5. W. T. op 5 neemt *F. mat.*) W. R. op 20. Z. *F.* op 35. W. T. op 31. Z. *F.* op 42. W. T. op 29. Z. *F.* op 14. W. T. op 30. Z. *F.* op 5. W. T. op 26. Z. *F.* op 12 neemt P. W. T. op 2 *schaak.* Z. *F.* op 3. W. T. op 1. Z. *R.* op 5. W. T. neemt *F.* en de partij is beslist.

Of *F.* op 53. W. R. op 21. Z. *F.* op 26. (Bij elken anderen *zet* is *F.* verloren of met T. op 8 *mat.*) W. T. op 8 *schaak.* Z. *F.* op 5. W. P. op 12. Z. *R.* op 11. W. P. op 5 wordt D. en de partij is beslist.

Of *F.* op 12. W. T. op 8 *schaak.* Z. *F.* op 5. W. R. op 21. Z. *R.* op 3. W. T. op op 5 neemt *F.* en de partij is beslist.

2\. W. T. op 36.

Z. *F.* op 42. Of *F.* op 51. W. P. op 12. Z. *F.* op 16, 23 42 of 58 (waar de *F.* ook anders gaat wordt hij genomen.) W. R. op 20. Z. *F.* waar hij wil. W. T. op 38. Z. *F.* waar hij wil. W. *T.* op 6 *schaak mat* of zoo de Z. *F.* op 5 kan komen wordt hij door den T. genomen en het is *mat.*

Of *F.* op 32. W. P. op 12. Z. *F.* op 5. W. R. op 20. Z. F. op 12 neemt P. W. T. op 40. Z. *R.* op 3 of 5. (Speelt hij *F.* op 5. W. T. op 8. Z. *R.* op 3. W. T. op 5 neemt *F.* en de partij is beslist.) W. T. op 8. Z. *R.* op 10 of 14. W. T. op 16. Z. wat hij wil. W. T. op 12 neemt *P.* en de partij is beslist.

3\. W. P. op 12.

Z. *F.* op 51. Of *F.* op 7, 14 of 49 (overal elders wordt de *F.* genomen en de partij is beslist.) W. R. op 20. Z. *F.* op 28 of 35 (bij elken anderen *zet* ontstaat het spel van de *variante* van

den 4^e^ *zet.*) W. T. op 38. Z. *F.* op 14. W. T. op 34. Z. wat hij wil. W. T. op 2 *mat.*

4. W. R. op 20.

Z. *F.* op 30 of 33. Of *F*, op 37 of 44 (bij elken anderen *zet* gaat W. T. op 34 en de zwarte spele wat hij wil. W. T. op 2 *mat.*) W. T. op 34. Z. *F.* op 17 of 10. W. T. op 2. Z. *F.* op 3. W. T. op 3 neemt *F. mat.* (Zoo de Z. *F.* op 10 gegaan is, dan speelt de W. T. op 38, de zwarte wat hij wil.) W. T. op 6 *mat.*

5. W. T. op 38.

Z. *F.* op 12 of op 23.

6. W. T. op 6 *schaak.*

Z. *F.* op 5.

7. W. T. op 8. Of zoo de P. op 12 genomen is, dan T. op 5 neemt *F. mat.*

Z. *R.* op 3.

8. W. T. op 5 neemt *F. schaak* en de partij is beslist.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

Z. *F.* op 3. Hierdoor ontstaat hetzelfde spel als in de eerste *variante* van het voorgaande spel.

Z. *F.* op 12. W. T. op 8 is hetzelfde spel van de eerste *variante* van de tweede *variante* des voorgaande spels. Zoo de *F.* de rij van 3 op 48 verlaat dan speelt W. T. op 12 en R. op 20 waardoor het spel van den zesden *zet* de eerste *variante* van het voorgaande spel ontstaat en dus moet de zwarte altijd verliezen.

N°. 41. Zie Tabel K. N°. 31.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. T. op 4 *schaak.*

Z. *R.* op 43. Of *R.* op 45. W. T. op 48. Z. *D.* op 48 neemt T. (Speelde hij *R.* op 38 of op 54. of *D.* op 46 dan neemt W. T. de *D.* Z. *R.* neemt T. W. R. op 52 neemt *P.* de zwarte wat hij wil. W. R. op 43. Z. wat hij

wil. W. T. op 36. Z. wat hij wil, W. T. op 35 neemt *P.* en de partij is beslist.) W. T. op 44 (zoo de Z. den T. neemt is het *pat.*) Z. *R.* op 37 (speelde de *R.* op 38, of 54 dan neemt de witte T. de *D.* de zwarte wat hij wil. W. R. op 52 of T. op 43 neemt P. en de partij is beslist.) W. T. op 48 neemt *D.* Z. *R.* op 36. W. R. op 52 neemt *P.* Z. *R.* op 37. W. R. op 43 Z. *R.* op 28. W. T. op 40. Z. wat hij wil. W. T. op 35 neemt *P.* en de partij is beslist.

2. W. T. op 48.

Z. *D.* op 48 neemt T. Of *D.* op 44, W. T. van 48 op 44 neemt *D. sch.* Z. *P.* op 44 neemt T. W. T. op 44 neemt *P. sch.* (de zwarte *R.* kan den T. niet nemen of het is *pat.*) Z. *R.* waar hij wil. W. R. neemt *P.* en de partij is beslist.

3. W. T. op 44 *schaak.*

Z. *R.* op 50. Of *R.* op 34. (Zoo hij den T. neemt is het *pat.*) W. T. op 48 neemt D. Z. *P.* op 43. W. R. op 51 Z. *R.* op 35. (Speelde hij *P.* op 60 haalt *D.* dan neemt de R. dien *P.* Z. *R.* op 42. W. R. op 59. Z. *R.* wat hij wil. W. R. op 51. Z. *R.* wat hij wil. W. T. op 43 en de partij is beslist.) W. T. op 43 neemt *P. schaak* Z. *R.* waar hij wil, W. R. op 52 neemt *P.* en de partij is beslist.

4. W. T. op 48 neemt *D.*

Z. *P.* op 43. Of *R.* waar hij wil, W. R. op 52 neemt *P.* Z. wat hij wil, W. T. op 43 Z. wat hij wil. W. T. op 35 neemt *P.* en de partij is beslist.

5. W. T. op 64.

Z. *R.* op 58. Of *R.* op 42. W. R. op 53. Z. *R.* op 51. (Speelde hij *R.* op 50 dan W. R. op 44 het spel van den 8sten *zet.*) W. T. op 63 het spel van den 7den *zet.*

Of *P.* op 51. W. R. op 52 neemt *P.* Z. *R.* op 42. W. T. op 59. Z. wat hij wil. W. T. op 51 neemt *P.* en de partij is beslist.

6. W. R. op 53 *schaak.*
Z. *R.* op 51.
7. W. T. op 63.
Z. *R.* op 50. Of *R.* op 42, W. R. op 44 Z. *R.* 50 (Speelde hij *P.* op 51 dan W. R. op 52 neemt *P.* Z. *R.* op 50. W. T. op 59. Z. wat hij wil. W. T. op 51 neemt *P.* en de partij is beslist.) W. T. op 60. Z. *P.* op 51 (speelde hij *R.* op 42 dan W. T. op 58 *sch.* het spel van den 9den *zet.*) W. F. op 52 neemt *P.* Z. wat hij wil W. T. op 51 neemt *P*, beslist.
Of *P.* op 60 wordt *D.* W. T. op 60 neemt *D.* Z. *R.* op 42. W. R. op 44 Z. *R.* op 50. W. T. op 61. Z. *P.* op 51. (Speelde hij *R.* op 42 dan W. T. op 59. Z. wat hij wil. W. T. neemt *P.* en de partij is beslist. W. T. op 53. Z. wat hij wil. W. T. op 51 en de partij is beslist.
8. W. R. op 44.
Z. *R.* op 42. Of op 51, W. R. op 52 neemt *P.* Z. wat hij wil. W. T. op 59 Z. wat hij wil, W. T. op 51 neemt *P.* en de partij is beslist.
9. W. T. op 58 *schaak.*
Z. *R.* op 49.
10. W. R. op 51.
Z. *R.* op 41. Of *P.* op 6 wordt *D.* W. T. op 60 neemt *D.* Z. wat hij wil. W. R. op 43 neemt *P.* en de partij is beslist.
11. W. R. op 43 neemt *P.*
Z. *R.* op 49.
12. W. T. op 50 *sch.* en neemt den *pion* op 52, waardoor de partij wordt beslist.

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde dan ware het oogenblikkelijk *mat*, met *D.* eerst op 63 en daarna op 61.

No. 42. Zie Tabel K. No. 32.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. P. op 3 wordt C. *schaak.*

Z. *R.* op 17. Of *R.* op 10. W. F. op 28, het spel van den 3^den^ *zet.*

Of *R.* op 1. W. F. op 28 *mat.*

2. W. F. op 35 *schaak.*

Z. *R.* op 10. Of *R.* op 25. W. F. op 11 *schaak.* Z. *R.* op 33. (Of Z. *R.* op 34. W. F. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 25 of 33. W. T. op 41 *mat.*) W. F. op 42 *schaak.* Z. *R.* op 26. W. C. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 17. (Speelde hij *R.* op 3; dan ware het *mat* met T. op 35.) W. F. op 53 *schaak.* Z. *R.* op 9. W. T. op 41 *mat.*

3. W. F. op 28 *schaak.*

Z. *R.* op 17.

4. W. T. op 19 *schaak.*

Z. *R.* op 10. Of *R.* op 26. W. C. op 9 *schaak.* Z. *R.* op 34. (Speelde hij *R.* op 33 dan W. T. op 17 *schaak.* Z. *R.* op 34. W. F. op 20 *mat.* Of speelde hij *R.* op 25 dan W. F. op 11 *sch.* Z. *R.* op 33 of 34. W. T. op 35 *mat.*) W. F. op 20 *schaak.* Z. *R.* op 25. (Speelde hij *R.* op 33 dan W. T. op 17 *mat.*) W. P. op 34 *schaak.* Z. *R.* op 33. W. T. op 17 *mat.*

Of *R.* op 25. W. F. op 11 *schaak.* Z. *R.* op 33 of 34. (Speelde hij *R.* op 26 dan W. C. op 9 *schaak.* Z. *R.* op 33 of 34. W. T. op 35 *mat.*) W. T. op 35 *schaak.* Z. *R.* op 26. W. C. op 9 *schaak.* Z. *R.* op 17. W. T. op 33 *mat.*

5. W. T. op 27 *schaak.*

Z. *R.* op 17.

6. W. F. op 35 *schaak.*

Z. *R.* op 10.

7. W. T. op 11 *schaak.*

Z. *R.* op 2. Of *R.* op 1. W. T. op 9 *mat.*

8. W. T. op 9 *schaak.*

Z. *R.* op 3 neemt C.

9. W. F. op 21 *schaak.*

Z. *R.* op 4.

10. W. F. op 51 *schaak.*
Z. *C.* op 22 of *R.* op 5. W. T. op 1 *mat.*
11. W. F. op 22 neemt *C.* *schaak.*
Z. *R.* op 5.
12. W. T. op 1 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *set* ware dan zou het terstond *mat* zijn met *D.* op 55.

§ 7.

Einden van het spel waarbij de koningin mat *zet.*

N°. 1. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 64. D. op 14. T. op 12 en vier P. op 19, 28, 48 en 55.
Z. *R.* op 5. *D.* op 47. Twee *T.* op 6 en 8 en *F.* op 29.

1. W. T. op 4 *schaak.*
Z. *T.* op 4 neemt T of *R.* op 4 neemt T.
2. W. D. op 10 *mat* ,, D. op 12 *mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat* met *D.* op 56.

N°. 2. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 6. D. op 60. Twee *T.* op 33 en 62. C. op 46 en P. op 37.
Z. *R.* op 21. Twee *T.* op 10 en 23. Twee *C.* op 19 en 24 en drie *P.* op 9, 18 en 29.

1. W. C. op 51 *sch.* Z. *T.* op 31 neemt C.
2. W. T. op 22 *sch.* Z. *R.* op 22 neemt T.
3. W. D. op 20 *mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, ware het terstond *mat* met *T.* op 7.

N°. 3. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63. D. op 42. Twee T. op 53 en 61. Twee C. op 29 en 36. F. op 51 en drie P. op 26, 53 en 54.

Z. *R.* op 5. *D.* op 40. Twee *T.* op 3 en 8. Twee *C.* op 23 en 34. Twee *F.* op 6 en 12 en vijf *P.* op 10, 11, 14, 25 en 39.

1. W. D. op 14 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 4.
2. W. C. van 29 op 19 *sch.* Z. *C.* of *F* of *P.* op 19 neemt C.
3. W. T. op 5 *sch.* Z. *F.* op 5 neemt T.
4. W. D. op 5 neemt *F. mat.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde, ware het terstond *mat* met *D.* op 64.

N°. 4. De witte heeft den *zet.*

De *positie* is: W. R. op 57. D. op 55. C. op 35. F. op 45 en twee P. op 49 en 50.

Z. *R.* op 4. *D.* op 35. *C.* op 6. *F.* op 3 en twee *P.* op 12 en 21.

1. W. F. op 18 *sch.* Z. *R.* op 5, of *R.* op 13. W. D. op 31 *sch.* Z. *R.* op 5 of 14. W. C. op 20 *mat.*
2. W. C. op 20 *sch.* Z. *R.* op 13.
3. W. D. op 31 *sch.* Z. *R.* op 20 neemt C.
4. W. D. op 27 *mat*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat* met *D.* op 60 en daarna op 59.

N°. 5. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 58. D. op 54. T. op 45. C. op 22 en P. op 50.

Z. *R.* op 31. *D.* op 18. *F.* op 27 en vier *P.* op 9, 14, 16 en 23.

1. W. T. op 29 *sch.* Z. *R.* op 24.
2. W. D. op 40 *sch.* Z. *R.* op 15.
3. W. D. op 16 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 22 neemt C. of *R.* op 6.
4. W. D. op 8 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z.	*F.* op 45 neemt T.	
	W.	C. op 16 *schaak*, of C. op 37 *sch.* de witte moet *sch.* geven of zijne D. of zijn C. is verloren.	
2.	Z.	*R.* op 24	of *R.* op 24.
	W.	D. op 56 *sch.*	„ D. op 56 *schaak.*
3.	Z.	*R.* op 15	„ *R.* op 15
	W.	D. op 40	„ D. op 29 *schaak.*
4.	Z.	*F.* op 36	„ *R.* op 6.
	W.	D. op 56	„ D. op 8 *schaak.*
5.	Z.	*D.* op 50 neemt P. *sch.*	„ *R.* op 13.
	W.	D. op 50 neemt *D.*	„ D. op 29 *schaak.*
6.	Z.	*F.* op 50 neemt D.	„ *D.* op 21.
	W.	R. op 50 neemt *F.* (*)	„ D. op 11 *schaak.*
7.	Z.	*R.* op 16 neemt C. en de partij is ten voordeele van den zwarten beslist.	„ *R.* op 6 en nu zal de zwarte zich weldra tegen allen aanvallen van den witten kunnen beveiligen, en dus in de gelegenheid komen om zelf aanvallenderwijze te handelen.

N°. 6. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 53. D. op 55. C. op 3. F. op 12.
Z. *R.* op 10. *D.* op 29, *T.* op 16. en drie *P.* op 9, 11 en 18.

1. W. C. op 20 *schaak.*
   Z. *D.* op 20 neemt C. of *P.* op 20 neemt C. of *R.* op 1 of 2.
2. W. D. op 37 *sch.* „ D. op 3 *mat* „ D. op 7 *sch.*

(*) Hier zouden wij liever spelen C. op 31, ten einde door het behoud van dat stuk beter in de gelegenheid te zijn om de zwarte *pionnen* van het *D.* halen terug te houden, of ten minsten de overwinning aan den vijand zoo lang mogelijk te betwisten.

De Vertaler.

	Z.	*D.* op 19 *sch.* of *R.* op 2	of *R.* op 17	of *D.* op 5.	
3.	W.	F. op 19 neemt *D. sch.*	„ *D.* op 5 en 3 *mt*	„ F. op 26 *mat*	„ D. op 5 neemt *D. mt*
	Z.	*R.* op 17	of *R.* op 2.		
4.	W.	D. op 35 *sch.*	„ D. op 5 *mat.*		
	Z.	*P.* op 26.			
5.	W.	D. op 26 neemt *P. mat.*			

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z.	*T.* op 12 neemt F.			
	W.	D. op 62	of *D.* op 43	of C. op 20 *schaak*	of R. op 41 of 42
2.	Z.	*T.* op 36 *schaak*	„ T. op 36 *schaak*	„ *T.* op 20 neemt C.	„ *D.* op 45 *schaak*
	W.	R. waar hij wil	„ R. op 41	„ D. op 59	„ R. op 49 of 50.
3.	Z.	*D.* op 45 *schaak*	„ *D.* op 27 *schaak*	„ *T.* op 36 *schaak*	„ *T.* op 52 *schaak*
	W.	R. waar hij wil	„ D. op 27 neemt *D.*	„ R. waar hij wil	„ R. op 57 58 of 59
4.	Z.	*T.* op 52 *schaak*	„ *P.* op 27 neemt D. en moet nu de partij winnen	„ *D.* op 25 of 26 *sch.*	„ *D.* op 61 *sch. mat.*
	W.	R. waar hij wil	of *R.* op 41, 42 of 43		
5.	Z.	*D.* op 41, 42 of 43 *sch.*	„ D. op 34 *schaak*		
	W.	R. waar hij wil	„ R. op 49 of 51.		
6.	Z.	*D.* op 50 *mat*	„ D. op 52 *sch.* en moet nu de partij winnen.		

N°. 7. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 56, D. op 34, twee T. op 14 en 26, en vier P. op 30, 43, 48 en 55.

Z. *R.* op 8. *D.* op 44, twee *T.* op 20 en 55 en drie *P.* op 15, 22 en 24.

1. W. T. op 2 *schaak.*

	Z.	*R.* op 16	of *T.* op 4	of *T.* op 5
2.	W.	T. op 15 neemt *P. schaak*	„ D. op 6 *sch.*	„ T. op 5 neemt *T. sch.*
	Z.	*R.* op 15 neemt T.	„ *T.* op 6 neemt D. of *R* op 16	„ *R.* op 16.
3.	W.	D. op 39 *schaak*	„ T. van 14 op 6 neemt *T.* of D. op 15 *mat*	„ T. op 15 *sch.* neemt *P.*
	Z.	*R.* op 14 of *R.* op 16	„ *R.* op 16	„ *R.* op 15 neemt T.
4.	W.	D. op 7 *sch.* of D. op 7 *mat*	„ T. op 8 *mat*	„ D. op 39 *schaak*
	Z.	*R.* op 13.		„ *R.* op 14 of 16
5.	W.	D. op 5 *mat*		„ D. op 7 *mt.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z.	*T.* op 55 *schaak* neemt P.	
	W.	R. op 55 neemt *T.*	of R. op 64.
2.	Z.	*D.* op 55 *sch*	„ *D.* op 62 *mat*
	W.	R. op 47	of R. op 63 of 64.
3.	Z.	*T.* op 44 *schaak*	„ *T.* op 60 *mat.*
	W.	R. op 40	of R. op 38.
4.	Z.	*D.* op 54 *schaak*	„ *D.* op 46 *mat.*
	W.	R. op 32	of R. op 39.
5.	Z.	*T.* op 48 neemt P. *sch.*	„ *D.* op 47 *sch.* en op 31 *mt.*
	W.	D. op 40	of R. op 23.
6.	Z.	*D.* op 40 neemt D. *sch.*	„ *D.* op 47 *schaak.*
	W.	R. op 23	„ D. op 39.
7.	Z.	*D.* op 31 *mat*	„ *D.* op 39 neemt D. *mat.*

N°. 8. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 47. D. op 19. T. op 46. P. op 59 en P. op 39.

Z. *R.* op 7. *D.* op 9. *T.* op 60 en drie *P.* op 14, 16 en 23.

1. W. D. op 5 *sch.* Z. *R.* op 15.
2. W. P. op 24 *sch.* Z. *R.* op 24 neemt P.

3. W. D. op 6 sch.   Z. *R.* op 31.
4. W. T. op 30 *sch*   Z. *P.* op 30 neemt T.
5. W. D. op 15 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 63 *schaak.*
W. R. op 40. Of R. op 38. Z. *D.* op 36 *schaak.* W. R. op 31. (Speelde hij R. op 47 dan Z. *D.* op 63 *schaak*, het spel van den eersten *zet.*) Z. *D.* op 29 *schaak*, het spel van den 3^en^ *zet.*
Of R. op 48. Z. *D.* op 64. Wanneer nu de W. R. niet anders doet dan van 48 op 47 en van 47 op 48 te gaan dan is de partij *remise.*
2. Z. *D.* op 61 *schaak.*
W. R. op 31, of R. op 48. Z. *D.* op 64 *schaak.* W. R. op 47. Z. *D.* op 63, het spel van den eersten *zet.*
Of T. op 47. Z. *D.* op 64 *schaak.* W. D. op 64 neemt *D.* Z. *T.* op 64 neemt D. *schaak.* W. T. op 48. Z. *T.* op 59 neemt F. en moet de partij winnen.
Z. 3. *D.* op 29 *schaak.*
W. R. op 40, of T. op 30. Z. *P.* op 30 neemt T. W. F. op 38. Z. *D.* op 15 *schaak.* W. R. op 30 neemt *P.* Z. *D.* op 23 *schaak.* W. D. op 23 neemt *D.* Z. *P.* van 16 op 23 neemt D. *sch.* W. R. op 37. Z. *T.* op 61 *schaak.*
Of R. op 24. Z. *T.* op 64 *schaak.* W. T. op 48. Z. *T.* op 48 neemt T. *mat.*
4. Z. *T.* op 64 *schaak.*
W. T. op 48.
5. Z. *D.* op 61 *schaak.*
W. R. op 31.
6. Z. *D.* op 59 neemt F. *schaak,*
W. D. op 59 neemt *D.*
7. Z. *T.* op 59 neemt D. en moet nu de partij winnen uit hoofde van zijne drie *P.*

N°. 9. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 29. D. op 52.
Z. *R.* op 63. *P.* op 54.

1.	W. R. op 38.		
	Z. R. op 55		of *P.* op 62 wordt *D. sch.*
2.	W. D. op 53		„ R. op 47.
	Z. *R.* op 48	of *R.* op 63 of 64	„ *D.* op 48 *sch.* of *D.* op 54, 44, 53, 46 of 38.
3.	W. D. op 62 *schaak*	„ R. op 47	„ R. op 48 neemt *D.* en de partij is beslist, mits de witte slechts zorge geene *pat* te zetten of R. of D. neemt *D.* en de partij is beslist.
	Z. *R.* op 56	„ *R.* op 64 of 63.	
4.	W. D. op 54 *sch.*	„ D. op 62 of 54 *schaak.*	
	Z. *R.* op 64	„ *R.* op 64.	
5.	W. D. op 53	„ D. op 55 *mat.*	
	Z. *R.* op 63.		
6.	W. R. op 47.		
	Z. *R.* op 64.		
7.	W. D. op 55 *mat.*		

Zoo de zwarte den *voorzet* heeft, speelt hij *P.* op 62 haalt *D.* en de partij is *remise*, dewijl de zwarte alle *sch.* van den witten met zijne *D.* kan dekken

N°. 10. De witte heeft den *voorzet*.

De *positie* is: W. R. op 49. D. op 26. T. op 9. C. op 28 en twee P. op 50 en 56.
Z. *R.* op 3. *D.* op 21 twee *T.* op 5 en 19. F. op 24 en twee *P.* op 43 en 45.

1.	W. D. op 10 *schaak.*	
	Z. *R.* op 4	
2.	W. T. op 1 *schaak.*	
	Z. *D.* op 3	of *T.* op 3.
3.	W. D. op 19 neemt *T.*	„ D. op 11 *mat.*

Z. *D.* op 1 neemt T. *sch.* of wat hij anders wil.
4. W. D. op 1. neemt *D. sch.* „ D. op 3 neemt *D. mat.*
Z. *R.* op 12.
5. W. C. op 22 *sch.*
Z. *R.* op 21 of 13 of *R.* op 11 of 20.
6. W. D. op 5 *sch.* „ C. op 5 neemt *T. sch.*
Z. *R.* op 22 neemt C. „ *R.* waar hij wil.
7. W. P. op 43 neemt *P.* „ P. op 43 neemt *P.* en
en de partij is beslist. de partij is beslist.

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *P.* op 51. Zoo de witte nu hetzelfde spel speelde, dat hierboven is aangegeven, zou hij de partij verliezen, dewijl de *P.* van 51 ongetwijfeld *D.* wordt, doch in alle gevallen moet hij overwonnen worden, uit hoofde van de groote overmagt van den zwarten.
W. T. op 1. *schaak.*
2. Z. *R.* op 12.
W. D. op 10 *schaak.*
3. Z. *R.* op 20
W. T. op 6 neemt *T.*
4. Z. *D.* op 28 neemt C. *schaak.*
W. D. op 42 of R. op 41.
5. Z. *D.* op 42 neemt D. *sch.* „ *T.* op 43 *schaak.*
W. R. op 42 neemt *D.* „ R. op 34 of P. op 43 neemt *T.*
6. Z. *P.* op 59 wordt *D.* en „ *D.* op 10 neemt D. en
de partij is beslist. de partij is beslist.

N°. 11. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 63. D. op 11. C. op 46 en drie P. op 23, 30 en 45.
Z. *R.* op 8, twee *T.* op 26 en 51. F. op 35 en vier *P.* op 15, 24, 33 en 42.

1. W. D. op 4 *schaak.*
Z. *F.* op 7
2. W. C. op 31

	Z. *P.* op 31 neemt C.	of *T.* op 30	of *T.* op 10.
3.	W. D. op 31 neemt *P.*	„ C. op 14 *sch.*	„ C. op 14 *sch.*
	Z. *F.* op 16	„ *T.* op 14 neemt C.	„ *T.* op 14. neemt C.
4.	W. D. op 4 *schaak*	„ P. op 14 neemt *T.*	„ P. op 14. neemt *T.*
	Z. *F.* op 7	„ *R.* op 16	„ *R.* op 16
5.	W. D. op 40 *sch.*	„ D. op 7 neemt *F. schaak*	„ D. op 7 neemt *F. mat*
	Z. *F.* op 16		„ *R.* op 23
6.	W. D. op 16 neemt *F. mat.*	„ P. op 6 wordt T. en moet nu de partij winnen.	

De zwarte zou bij den 3en *zet* de *mat* nog eenigzins kunnen vertragen door *sch.* te geven met zijnen *T.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 30 neemt P.
W. D. op 2 *schaak*, om den *F.* te noodzaken op 7 te gaan en om dien daar vast te houden, als mede om de *pionnen* op 33 en 42 te bedreigen.

2. Z. *F.* op 7.
W. C. op 61. Speelde hij C. op 40 of 56 dan zou de zwarte *T.* op 51 *schaak* geven en daarna met *T.* op 59 *schaak*, waardoor hij tijd zou winnen om den *P.* van 33 vooruit te brengen.

3. Z. *T.* op 59.
W. D. op 34.

4. Z. *T.* op 57, en nu kan hij zijne *pionnen* zeker een van beiden tot *D.* brengen, waardoor hij zooveel overmagt krijgt dat hij de partij moet winnen.

N°. 12. De witte heeft den *voorzet.*

De *positie* is: W. R. op 49, D. op 31. T. op 30 en drie P. op 41, 43 en 50.
Z. *R.* op 15. *D.* op 59. *T.* op 2 en drie *P.* op 16, 23 en 45.

1. W. D. op 22 *schaak.*
Z. *R.* op 24 — of R. op 7.

2. W. D. op 40 *schaak*		of D. op 21 *schaak.*
Z. *R.* op 15		,, *R.* op 15 of 8.
3. W. D. op 36 *schaak*		,, D. op 29 *schaak.*
Z. *R.* op 24	of *R.* op 7	,, *R.* op 24.
4. W. D. op 38 *sch.*	,, D. op 28 *sch.*	,, T. op 32 *schaak.*
Z. *R.* op 15	,, *R.* op 15 of 8	,, *P.* op 32 neemt T.
5. W. D. op 29 *sch.*	,, D. op 29 *sch.*	,, D. op 22 *mat.*
Z. *R.* op 24	of *R.* op 7	of *R.* op 24.
6. W. T. op 32 *schaak*	,, D. op 2 neemt *T. sch.*	,, T. op 32 *sch.*
Z. *P.* op 32 neemt T.	,, *R.* op 15	,, *P.* op 32.
7. W. D. op 22 *mat*	,, D. op 6 *mat*	,, D. op 22 *mat.*

Zoo de zwarte aan den *zet* ware, zou het terstond *mat* zijn met *D.* op neemt P.

N°. 13. Zie Tabel L. N°. 1.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. D. op 21 *schaak.*		
Z. *T.* op 14.		
2. W. D. op 3 *schaak.*		
Z. *T.* op 6.		
3. W. D. op 11.		
Z. *T.* op 14	of *D.* op 62 *sch.* of *D.* op 12, in beide deze gevallen wordt de Z. *D.* genomen en de partij is beslist.	
4. W. D. op 2 *sch.*		
Z. *T.* op 6.		
5. W. D. op 29.		
Z. *T.* op 22		of *D.* op 12.
6. W. D. op 22 neemt *T*		,, D. op 8 *sch.*
Z. *D.* op 62 *sch.*	of *D.* op 12	,, *R.* op 14.
7. W. R. op 62 neemt *D*	,, D. op 8 *sch.*	,, D. op 15 *mat.*
Z. wat hij wil	,, *R.* op 14.	
8. W. D. op 15 *mat*	,, D. op 15 *mat.*	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *P.* op 36 neemt F.
   W. D. op 36 neemt *P.*
2. Z. *T.* op 14.

W. D. op 4 of T. op 57 of 59.
3. Z. T. op 6 „ D. op 19 of 12.
W. D. op 56.

En nu moet het spel altijd *remise* worden, wanneer geen van beide de spelers eenen miszet doen, want de hoofdzaak voor elk hunner is om den geïsoleerden *pion* van den vijand te nemen en den zijnen zoo mogelijk te behouden, hetgeen evenwel niet wel doenlijk is, dewijl bij een goed spel, het nemen van den vijandelijken *pion*, het verlies van zijnen eigen *pion* ten gevolge moet hebben, ondertusschen is het spel van den witten vrijer en voordeeliger dan dat van den zwarten, die alles moet aanwenden om den P. van 24 te veroveren.

N°. 14. Zie Tabel L. N°. 2.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. T. op 48 neemt *F.*		
	Z. *T.* op 48 neemt T of *F.* op 20 neemt C. of *D.* op 5.		
2.	W. D. op 48 neemt *T*	„ T. op 3 *schaak*	„ T. op 16 neemt *T.*
	Z. *D.* op 34 *schaak*	„ *D.* op 5	„ *D.* op 26 *sch.*
3.	W. R. op 51 neemt *C*	„ T. op 16 neemt *T*	„ C. op 26 neemt *D.*
	Z. *D.* op 50 *schaak*	„ *C.* op 41 *schaak*	„ wat hij wil.
4.	W. R. op 60	„ R. op 59	„ T. op 8 *mat.*
	Z. *D.* op 58 *schaak*	„ *F.* op 58 *schaak.*	
5.	W. R. op 52	„ R. op 60.	
	Z. *D.* op 34 *schaak*	„ wat hij wil.	
6.	W. R. op 45	„ T. op 8 of op 5 *mat.*	
	Z. *F.* op 59 *schaak.*		
7.	W. T. op 59 neemt *F.*		
	Z. *D.* op 27 *schaak.*		
8.	W. T. op 27 neemt *D.*		
	Z. wat hij wil.		
9.	W. D. of T. zet *mat.*		

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *F.* op 27, dit is zijn beste *zet*, dewijl hij geene hoop kan voeden om de partij te winnen.

W. T. op 27 neemt *F.* of F. op 60 (bij elken anderen *zet* speelt Z. *C.* op 41 *schaak*. W. R. op 50 (speelde hij R. op 57, dan gave de Z. *D.* *schaak* op 36 en het ware *mat*). Z. *D.* op 51 *schaak*. W. R. op 57. Z. *F.* op 36 *mat*). Z. *F.* op 21. W. T. op 27 neemt *F.* (speelde hij F. op 51 dan W. D. op 49 *schaak*, zijnde het spel van den vierden *zet* van de volgende variante dezer verandering) Z. *P.* op 27 neemt T. W. T. op 16 neemt *T.* (speelde hij F. op 51 neemt *C.* dan gave de Z. *D.* op 49 *schaak* door het nemen van den P. W. R. op 59. Z. *D.* op 57 *schaak*. W. F. op 58 (speelde hij R. op 52, dan Z. *D.* op 64 neemt D. W. T. op 64 neemt *D.* Z. *T.* op 64 neemt T. en dan zou de zwarte een goed spel hebben). Z. *D.* op 43 *schaak*. W. F. op 51 en nu kan de zwarte de partij *remise* houden door onophoudelijk *schaak* te geven). Z. *C.* op 41 *schaak*. W. R. op 59. Z. *D.* op 38 *schaak*. W. R. op 50. Z. *D.* op 34 *schaak*. W. R. op 59. Z. *D.* op 43 *schaak*. W. F. op 51. Z. *D.* op 51 neemt P. *mat*.

2. Z. *C.* op 41 *schaak*.

W. R. op 59 of R. op 50. Z. *D.* op 34 *schaak*. W. R. op 59. Z. *D.* op 58 *schaak*. W. R. op 52. Z. *D.* op 64 neemt D. W. T. op 64 neemt *D.* Z. *P.* op 27 neemt. T. en nu kan hij de partij *remise* maken.

3. Z. *D.* op 38 *schaak*.

W. R. op 60.

4. Z. *D.* op 33 *schaak*.

W. R. op 52 of R. op 59. Z. *D.* op 38 *schaak*, het spel van den 3en *zet*.

5. Z. *D.* op 34 *schaak*.

W. R. op 45 of T. op 43. Z. *C.* op 58 *schaak*.

W. R. op 45. Z. *D.* op 43 neemt T. en heeft een goed spel.

6. Z. *D.* op 36 *schaak.* (*)
W. R. op 46 of R. op 52. Z. *D.* op 38 *schaak.* W. R. op 61. Z. *D.* op 34 *schaak.* W. R. op 54. *Z. D.* op 40 *schaak.* W. R. op 45. Z. *D.* op 36 *schaak* hetzelfde spel van den 6[en] *zet.*

7. Z. *D.* op 39 *schaak.*
W. R. op 45.

8. Z. *D.* op 47 *schaak.*
W. R. op 52.

9. Z. *D.* op 38 *sch.* weder hetzelfde spel van den 6[en] *zet.*

N°. 15. Zie Tabel L. N°. 3.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. P. op 24 *schaak.*			
	Z. *R.* op 6	of *T.* op 24.		
2.	W. T. op 4 *sch.*	„ T. op 24.		
	Z. *R.* op 13	„ *R.* op 6 of *R.* op 24		of *T.* op 12 of *P.* op 43.
3.	W. T. op 8 neemt *T.*	„ T. op 8 *sch.*	„ D. op 48 *sch.*	„ T. op 16 *sch.* of T. op 16 *sch.*
	Z. *D.* op 19	„ *R.* op 15	„ *R.* op 15	„ *R.* op 6 of *R.* op 6.
4.	W. D. op 35 neemt *C.*	„ T. op 16 *sch.*	„ D. op 16 *sch.*	„ T. op 8 *sch.* of T. op 4 *sch.*
	Z. *D.* op 64 neemt T. *sch.*	„ *R.* op 6	„ *R.* op 6	„ *R.* op 15 of *R.* op 13.
5.	W. D. op 59	„ T. op 4 en 5 *mat*	„ D. op 7 *sch.*	„ T. op 7 *sch.* of T. op 5 *mat.*

(*) Wij kunnen dezen *zet* niet goedkeuren, want de W. R. kan, zonder eenig gevaar, de zwarte *D.* wegnemen. Waarom gaat hier de Z. *D.* niet op 27 waar zij den T. nemende tevens *sch.* blijft geven? doch het komt ons voor, dat de geachte auteur deze gansche partij, voorbedachtelijk fautief heeft opgegeven, ten einde den lezer gelegenheid te geven om de miszetten te verbeteren.

De Vertaler.

Z. *D.* op 59 of *D.* op 19 of *R.* op 13 of *R.* op 24.
neemt D. *sch.*

6. W. R. op 59 „ D. op 19 „ D. op 5 *mt* „ D. op 48 *mt.*
neemt *D.* neemt *D.*

Z. *T.* op 11 *sch.* „ wat hij wil.

7. W. R. op 58 „ D. op 12 *mat.*

Z. *T.* op 59 *schaak.*

8. W. R. op 59 neemt *T.*

Z. wat hij wil.

9. W. T. op 5 *mat*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *P.* op 43.			
	W. P. op 24 *schaak*			of T. op 56.
2.	Z. *T.* op 24		of *R.* op 6	„ *D.* op 41.
	W. T. op 24		„ T. op 4 *sch.*	„ R. op 59 of P op 24 *sch.*
3.	Z. *R.* op 24	of *C.* op 41 *sch.*	„ *R.* op 18	„ *T.* op 50 of *R.* op 6.
	W. T. op 64 *sch.*	„ R. op 59	„ T. op 52	„ T. van 60 op 52 of T. op 4 *schaak.*
4.	Z. *R.* op 15	„ *D.* op 45 *sch.*	„ *C.* op 52 *sch.*	„ *T.* op 52 *sch.* of *R.* op 13.
	W. T. op 16 *sch.*	„ T. op 52	„ R. op 51	„ R. op 58 of R. op 59.
5.	Z. *R.* op 6	„ *D.* op 52 *mat*	„ *T.* op 50 *sch.* en nu is de *mat* onvermijdelijk.	„ *D.* op 50 *mat* of *T.* op 50.
	W. T. op 8 *schaak*			„ T. op 50.
6.	Z. *R.* op 15	of *R.* op 13		„ *D.* op 50 en nu volgt de *mat.*
	W. T. op 16 *remise*	„ T. op 5 *mat.*		

Deze partij bewijst dat de zwarte, hoezeer hij reeds bij den eersten *zet* de *koningin* neemt en daardoor eene groote overmagt verkrijgt, evenwel met voorzigtigheid moet spelen, zoo hij geen gevaar wil loopen het spel te verliezen.

N°. 16. Zie Tabel L. N°. 4.

De witte heeft den *voorzet*.

1.	W. T. op 7 neemt *F schaak*.	
	Z. *D*. op 7 neemt T	of *C*. op 7.
2.	W. T. op 7 neemt *Dsch*.	„ D. op 15 *mat*.
	Z. *R*. op 7 neemt T	of *C*. op 7.
3.	W. D. op 13 neemt *C*	„ C. op 14 *mat*.
	Z. *T*. op 22	of *P*. op 22, anders *mat* met D. op 15 of 5.
4.	W. D. op 5 *schaak*	„ D. op 14 *schaak*.
	Z. *T*. op 6	„ *R*. op 8.
5.	W. D. op 21 *schaak*	„ D. op 16 *mat*.
	Z. *R*. op 8	of *T*. op 14.
6.	W. C. op 14 *schaak*	„ D. op 14 neemt *T. sch*.
	Z. *R*. op 7	„ *R*. op 8.
7.	W. C. op 24 *schaak*	„ D. op 6 *mat*.
	Z. *R*. op 8.	
8.	W. C. op 14 *schaak*	of D. op 7.
	Z. *R*. op 7	„ *T*. op 7 neemt D.
9.	W. C. op 31 *schaak*	„ C. op 14 *mat*.
	Z. *R*. op 8.	
10.	W. D. op 48 *schaak*.	
	Z. *R*. op 7.	
11.	W. D. op 16 *mat*.	

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D*. op 45 *schaak*.

W. R. op 62 of R. op 64. Z. *D*. op 61 *schaak*. W. R. op 55. Z. *T*. van 20 op 52 *sch*. W. R. op 46 (speelde hij R. op 48 dan Z. *T*. op 56 *schaak*. W. R. op 39. Z. *T*. op 40 *schaak*. W. R. op 46. Z. *D*. op 54 *mat*) (speelde hij D. op 55 dan Z. *T*. op 55 *schaak* neemt D. W. R. op 48. Z. *D*. op 47 *mat*). Z. *T*. op 54 *schaak*. W. R. op 39 of 47. Z. *D*. op 63 *schaak*. W. D. op 55. Z. *D*. op 55 neemt D. *schaak*. W. R. op 40 of 32. Z. *D*. op 31 *schaak*. W. R. op 48. Z. *T*. op 56 *mat*.

Of *R.* op 55 of 56. *Z. T.* van 20 op 52 neemt P. *sch.* W. D. op 55. Z. *T.* op 55. W. R. op 64. Z. *D.* op 63 *mat.*

2. Z. *D.* op 48 *sch.*

W. R. op 61 of 63. Of D. op 55. Z. *D.* op 55. neemt D. *sch.* W. R. op 55 neemt *D.* Z. *T.* op 3 neemt T. W. T. op 3 neemt *T.* Z. *C.* op 3 neemt T. W. C. op 14 *sch.* (speelde hij P. op 14 dan Z. *F.* op 14 neemt P. W. P. op 14 neemt *F.* Z. *T.* op 22. W. C. op 23 *sch.* Z. *T.* op 23 neemt C. *sch.* W. R. waar hij wil. Z. *P.* op 50 neemt F. W. P. op 6 haalt D. *schaak.* Z. *R.* op 16. W. D. op 34 neemt *P.* Z. *T.* op 18. W. D. op 37. *schaak.* Z. *P.* op 23. W. D. op 58. Z. *P.* op 32 en kan nu de partij winnen dewijl de W. D. 58 niet kan verlaten.) Z. *F.* op 14. het spel van den 6^en^ *zet.*

Of R. op 53 of 54. Z. *T.* van 20 op 52 neemt P. *schaak.* W. R. op 61 of 63. Z. *D.* op 45 of 56 *sch.* W. R. op 62. Z. *D.* op 54 *mat.*

3. Z. *T.* op 3 neemt T.
W. T. op 3 neemt *T.*

4. Z. *D.* op 3 neemt T.
W. D. op 3 neemt *D.* (*)

5. Z. *C.* op 3 neemt D.
W. C. op 14 *schaak.* Of P. op 14. Z. *P.* op 50 neemt F. W. P. op 6 haalt D. Z. *P.* op 58 haalt *D. schaak.* W. R. op 53 (zoo hij op 54 gaat dan komt de zwarte *T.* des te spoediger in het spel waardoor de partij weldra beslist is.)

(*) Wanneer hier de witte D. den zwarten *C.* op 13 name dan zou het volgende spel ontstaan: Z. *P.* op 22 neemt P. W. C. op 14 *schaak.* Z. *F.* op 14 neemt C. (zoo de R. hier op 15 ging, dan zou de W. C. den *toren* op 20 nemen, *schaak* geven en daarna de *D.* nemen.) W. F. op 22 neemt *P. schaak.* Z. *T.* op 22 neemt F. W. D. op 22 neemt *T. schaak.* Z. *R.* op 7. W. D. op 14 neemt *F. sch.* Z. *R.* op 8. W. D. op 16 *mat.*

De Vertaler.

Z. *D.* op 37 *schaak*. W. R. op 60. Z. *D.* op 29 neemt C. en moet de partij winnen.

6. Z. *F.* op 14 neemt C.
W. P. op 14 neemt *F.*

7. Z. *T.* op 4 of *P.* op 50 neemt F. W. P. op 6 haalt D. *sch.* Z. *R.* op 16. W. D. op 15 neemt *P. mat.*
W. P. op 15 *sch.*

8. Z. *R.* op 16.
W. P. op 6 haalt *D.*

9. Z. *T.* op 6 neemt D.
W. P. op 6 neemt *T.* en moet nu de partij winnen.

Uit dit spel blijkt het dat de zwarten bij den 3^{en} *zet* beter zou doen met *D.* op 48 en 45 steeds *schaak* te geven en aldus de partij *remise* te houden, dewijl hij anders, zoo de witte goed speeld, de partij moet verliezen.

N°. 17. Zie Tabel L. N°. 5.

De witte heeft den *voorzet.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat* met *D* op 50.

1.	W. D. op 2 *schaak.*	Z. *T.* op 7.
2.	W. D. op 29 *schaak.*	Z. *T.* op 15.
3.	W. T. op 16 *sch.* neemt *P.*	Z. *R.* op 16 neemt T.
4.	W. D. op 32 *schaak.*	Z. *R.* op 7.
5.	W. D. op 5 *schaak.*	Z. *R.* op 16.
6.	W. C. op 22 *schaak.*	Z. *R.* op 24.
7.	W. D. op 32 *mat.*	

N°. 18. Zie Tabel L. N°. 6.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. T. op 56 *schaak.*

	Z. *F.* op 16	of *F.* op 24	of *F.* op 48.
2.	W. T. op 16 *sch.* neemt *F.*	» T. op 24 *sch.* neemt *F.*	» T. op 48. neemt *F.*
	Z. *R.* op 16 neemt T.	» *P.* op 24. neemt T.	» *F.* op 24 en dan vervolgens zoo als hiernevens

3. W. D. op 40 *sch.* » D. op 43 *sch.*
Z. *F.* op 24 » *R.* op 16
4. W. D. op 37. *sch.* » D. op 15 *mat.*
Z. *R.* op 8.
5. W. D. op 1 *sch.* neemt *T.*
Z. *R.* op 16.
6. W. D. op 7 *mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 9 *sch.* W. R. op 5 of 6
2. Z. *F.* op 51 neemt T. W. D. op 51 neemt *F.*
3. Z. *T.* op 1 *sch.* en nu kan hij, zoo de witte R. van 5 of 6 op 14 en weder terug gaat de partij, door voortdurend *schaak*, *remise* houden en zoo de witte R. deze vakken verlaat, kan hij, goed spelende, veel kans op het winnen van de partij krijgen.

N°. 19. Zie Tabel. L. N°. 7.

De witte heeft den *voorzet.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde ware het terstond *mat* met D. op 63.

1. W. D. op 4 *schaak.*
Z. *R.* op 9 of *F.* op 3.
2. W. C. op 26 *sch.* » D. op 3 *sch.* neemt *F.*
Z. *R.* op 17 » *R.* op 9.
3. W. C. op 11 *schaak* neemt *P.* » C. op 19 *mat.*
Z. *R.* op 9.
4. W. C. op 3. *schaak.*
Z. *F.* op 3 „ *R.* op 2.
5. W. C. op 26 *sch.* „ C. op 20 *schaak.*
Z. R. op 10 „ *R.* op 9 of *F.* op 3.
6. W. D. op 11 *sch.* „ C. op 26 *mat.* „ D. op 3. *sch.* neemt *F.*
Z. *R.* op 17 „ *R.* op 9.
7. W. D. op 3 *sch.* neemt *F.* „ D. op 1 *mat.*
Z. *R.* op 26 neemt C.
8. W. D. op 35 *mat.*

N°. 20. Zie Tabel L. N°. 8

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. D. op 5 *schaak.*			
Z. *F.* op 3	of *C.* op 4		
2. W. C. op 12 *sch.*	„ D. op 4 neemt *C. sch.*		
Z. *R.* op 10	„ *F.* op 3		
3. W. P. op 17 *sch.*	„ C. op 12 *mat.*		
Z. *R.* op 17 neemt P			
4. W. C. op 27 *sch.*			
Z. *R.* op 26		of *R.* op 25	of *P.* op 27 neemt C.
5. W. F. op 19 *sch.* neemt *C.*		„ T. op 57 *schaak*	„ D. op 19 *schaak*
Z. *T.* op 19	of *R.* op 25	„ R. op 26	„ *T.* op 19
6. W. T. op 58 *sch.*	„ T. op 57 *mat*	„ F. op 19 *schaak*	„ T. op 57 *schaak.*
Z. *R.* op 25	„ *R.* op 27 neemt C.	„ *T.* op 19	„ *R.* waar hij wil.
7. W. T. op 57 *sch.*	„ D. op 29 *mat*	„ T. van 62 op 58 *sch.*	„ T. van 62 op 58 *mat.*
Z. *R.* op 26		„ *R.* op 27	
8. W. T. van 62 op 58 *sch.*		„ D. op 29 *mat*	
Z. *R.* op 27 neemt C.			
9. W. D. op 29 *mat.*			

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *D.* op 56 *schaak.*			
W. R. op 54.			
2. Z. *C.* op 37 *schaak* neemt D.			
W. T. op 37 neemt C.		of R. op 46	of R. op 53
3. Z. *D.* op 47 *schaak.*		„ C. op 29 *schaak*	„ *D.* op 55 *schaak.*
W. R. op 65	of R. op 53	„ R. op 53	„ T. op 54
4. Z. *D.* op 44 neemt P.	„ *D.* op 55 *schaak*	„ *D.* op 55 *schaak*	„ *D.* op 54 *schaak*
W. T. op 5 *sch.*	„ T. op 54	„ T. op 54	„ R. op 60.
5. Z. *C.* op 4	„ *D.* op 59	„ *D.* op 54 *sch.*	„ *D.* op 52 *mat.*
en in beide deze gevallen is het voordeel klaarblijkelijk aan de zijde van den zwarten.		„ R. op 60	
		„ D. op 52 *mat.*	

N°. 21. Zie Tabel L. N°. 9.

De witte heeft den *voorzet.*

Zoo de zwarte den *voorzet* hadde; ware het oogenblikkelijk *mat* met D, op 64.

1.	W. T. op 2 *schaak.*		
	Z. *T.* op 2 neemt T.		
2.	W. F. op 28 *schaak.*		
	Z. *C.* op 28 neemt F.		of *T.* van 16 op 10
3.	W. D. op 28 *sch.* neemt *C.*		„ F. op 10 *schaak* neemt *T.*
	Z. *T.* van 16 op 10	of *T.* van 2 op 10	„ *T.* op 10 neemt F.
4.	W. P. op 10 *sch.* neemt *T.*	„ P. op 10 *sch.*	„ P. op 10 *sch.* neemt *T.*
	Z. *T.* op 10 neemt P.	„ *R.* op 2	„ *R.* op 10 neemt P.
5.	W. T. op 9 *sch.* neemt *P.*	„ D. op 4 *sch.*	„ T. op 58 *sch.*
	Z. *R.* op 9 neemt T.	„ *R.* op 10	„ *R.* op 3 of 1.
6.	W. D. op 25 *sch.*	„ T. op 58 *sch.*	„ D. op 2 *sch.*
	Z. *R.* op 2	„ *R.* op 17	„ *R.* op 12, zoo hij op 3 is gegaan.
7.	W. C. op 19 *sch.*	„ D. op 20 *sch.*	„ T. op 10 *mat.*
	Z. *R.* op 3	„ *R.* op 25.	
8.	W. D. op 4 *mat*	„ D. op 41 *mat.*	

N° 22. Zie Tabel L. N°. 10.

De witte heeft den *voorzet.*

1.	W. T. op 3 *sch.*	Z. *R.* op 16.
2.	W. F. op 44 *sch.*	Z. *R.* op 24. (*)
3.	W. F. op 52 *sch.*	Z. *R.* op 32.

(*) Nu reeds kan de witte T. op 8 *mat* zetten.

De Vertaler.

4. W. F. op 23 *sch.* Z. *R.* op 40.
5. W. F. op 31 *sch.* Z. *R.* op 48.
6. W. F. op 30 *sch.* Z. *R.* op 56.
7. W. T. op 8 *mat.* (*)

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1.	Z. *T.* op 57 *schaak.*		
	W. F. op 61.		
2.	Z. *T.* op 61 *schaak*, neemt F.		
	W. R. op 61 neemt *T.*		
3.	Z. *D.* op 57 *schaak.*		
	W. R. op 52.		
4.	Z. *D.* op 50 *schaak* neemt P.		
	W. R. op 45.	of R. op 44	of R. op 60 of 61.
5.	Z. *D.* op 36 *sch.* neemt. P.	„ *D.* op 36 *sch.*	„ *T.* op 57 *mat.*
	W. R. op 46 neemt P.	„ R. op 51.	
6.	Z. *T.* op 41 *sch.*	„ *D.* op 43 *sch.* „ R. op 58 of 60. „ *T.* op 57 *mat.* of D. op 44 *sch.* en dan wordt het *mat* met *T.*	
	W. F. op 42 of 44	of R. op 55	of R. op 53.
7.	Z. *T.* op 42 of 44	„ *D.* op 39 *sch.*	„ *D.* op 50 *sch.*
	W. R. op 35 *sch.*	„ R. waar hij wil	„ R. waar hij wil „ *T.* op 57 *mt* (**)
8.	Z. *D.* op 37 *sch.*	„ *T.* op 48 of 57 *mat.*	
	W. R. op 62.		
9.	Z. *T.* op 60 *mat.*		

(*) Hier zou de witte ook *mat* kunnen zetten met F. op 58.

De Vertaler.

(**) Deze *mat* zien wij niet, want zoo de *koning* op 62 is gegaan dan kan hij op 55 ontkomen, hoezeer de partij stellig voor den witten verloren is, want de zwarte geeft *schaak* met *D.* op 15, waardoor de witte een T. verliest.

N°. 23. Zie Tabel. L. N°. 11.

De witte heeft den *voorzet.*

Zoo de zwarte eerst speelde zou het terstond *mat* zijn met *C.* op 51.

1. W. D. op 43.
   Z. *F.* op 36. om niet *mat* gezet te worden op 11 en zoo de witte D. den *F.* neemt als dan met *C.* op 51 *mat* te zetten.
2. W. C. op 20 *schaak.*
   Z. *R.* op 4.
3. W. F. op 40 *schaak.*
   Z. *P.* op 22 of *F.* op 22.
4. W. F. op 22 *sch.* neemt *P.* of F. op 22 neemt *F. mat.*
   Z. *F.* op 22 neemt F.
5. W. D. op 22 neemt *F. mat.*

Deze partij is merkwaardig dewijl het spel voor den witten verloren schijnt te zijn, doch zoo als hierboven bewezen is, door denzelven wordt gewonnen.

N°. 24. Zie Tabel L. N°. 12.

De witte heeft den *voorzet.*

1. W. P. op 9 *schaak.*
   Z. *R.* op 10. of *R.* op 1. W. C. op 11 neemt *P. schaak.* Z. *R.* op 10. (speelde Z. *R.* op 9 neemt P. dan W. C. op 28 *schaak.* Z. *R.* op 1 (speelde *R.* op 2 of *F.* op 10 dan W. C. op 19 *schaak.* Z. *R.* op 1. W. T. op 9 of C. op 18 *mat.*) W. D. op 49 *schaak* Z. *F.* op 17 (*R.* op 2 W. D. op 9 *mat.*) W. D. op 17 neemt *F. schaak.* Z. *R.* op 2 W. D. op 9 Z. *R.* op 3. W. D. op 1 *mat.*) W. P. op 1 wordt F. *sch.* Z. *R.* op 2 (speelde R. op 9 dan W. D. op 49. *schaak.* Z. *R.* op 2 W. C. op 17 *sch.* Z. *R.* op 1 neemt F. W. C. op 27 *sch.* neemt *P.* Z. *F.* op 17 (Z. *R.* op 2 dan W. D. op 9 *mat*) W. D. op 17 *sch.* neemt *F.* Z. *R.* op 2 W. D. op 9 *sch.* Z. *R.* op 3. W. D. op 1 *mat.*) W. F. op 37 neemt *D.* In deze *positie* staat de

zwarte onder de *mat*, want zoo hij de *koning* niet speelt dan geeft W. C. *schaak* op 19. Z. *R* op 10. W. D. op 17 *mat*, en speelt hij *R*. op 9 dan W. D. op 49 *sch.* als wanneer de *mat* zich van zelve aanwijst. Deze *mat* zou de zwarte evenwel kunnen vertragen door *T*. op 48 neemt P. *schaak*, doch eindelijk zou hij toch *mat* worden, speelde hij *F*. op 10 dan W. C. op 17 *schaak* en dan zal de *mat* alweder van zelve volgen.

2. W. P. op 1 word F. *schaak*.

Z. *R*. op 2 of *R*. op 1 neemt F. W. D. op 49 *schaak*. Z. *R*. op 10. (*F*. op 17 dan zoo als hier boven is aangetoond) W. T. op 11 neemt *P*. *sch*. Z. *R*. op 2. W. D. op 9 *mat*.

Of *R*. op 17 W. C. op 11 neemt *P*. *sch*. Z. *R*. op 9. W. D. op 49 *schaak*. Z. *F*. op 17. (*R*. op 2. W. C. op 17 *sch*. Z. *R*. op 1 neemt F. W. C. op 27 *sch*. neemt *P*. Z. *R*. op 2. W. D. op 9 *mat*.) W. D. op 17 neemt *F*. *schaak*. Z. *R*. op 2 W F. op 37 neemt D. en de *mat* moet volgens zoo als hierboven is aangewezen.

3. W. F. op 37 neemt *D*.

Z. *T*. op 48 neemt P. *schaak*. Of *F*. op 17. W. D. op 49. Z. *R*. op 3. W. D. op 17 neemt *F*. *schaak*. Z. *R*. op 4. W. D. op 1 *mat*.

4. W. R. op 63.

Z. *T*. op 47.

5 W. R. op 62.

Z. *F*. op 48 *schaak*. Of *T*. op 41, W. C. op 19. *schaak*. Z. *R*. op 10 (Speelde hij *R*. op 1 dan W. C. op 11 neemt *P*. *schaak*. Z. *R*. op 10 W. C. op 17 *sch*. Z. *F*. op 12, W. T. op 12 *schaak*. Z. *R*. op 1. W. T. op 9 *mat*.) W. T. op 11 *schaak* neemt *P*. Z. *R*. op 1 W. C. op 41 neemt T. Z. *F*. op 10 (anders is het *mat* met T. op 9.) W. T. op 10 neemt *F*. Z. *R*. op 10 neemt T. W. D. op 14 *sch*. Z. *R*. op 3 (speelde hij op 1 of 17 dan W. D. op 9 *mat*.) W. C. op 26. Z. wat hij wil (Zoo hij *T*. op 16 of

op 64 speelde zou hij de *mat* een weinig kunnen vertragen.) W. D. op 11 *mat.*

Of *P.* op 34 of 36, neemt *P.* of *C.* W. D. op 11 en 9 *mat.*

Of *F.* op 21 W. C. op 19 *sch.* Z. *R.* op 10 (speelde hij *R.* op 1, dan W. C. op 11 *sch.* Z. *R.* op 10. W. D. op 17 *mat.*) W. C. van 26 op 20 *sch.* Z. *R.* op 1. W. D. op 17 *mat.*

Of *F.* op 10, 12, 30, of 39. W. T. op 7 *sch.* Z. *T.* op 7 (speelde hij *F.* op 3 dan W. D. op 28. Z. *P.* op 19. W. D. op 19 neemt *P.* Z. waar hij wil. W. D. op 10 of op 1 *mat.*) W. D. op 7 neemt *T. sch.* Z. *F.* op 3. W. D. op 4. Z. wat hij wil (met *T.* op 46 of 65 kan hij de *mat* eene *zet* vertragen.) W. D. op 11 neemt *P. mat.*

Of *P.* op 31 of 46. W. C. op 19 *sch.* Z. *R.* op 1 (speelde hij *R.* op 10 dan W. T. op 11 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 1. W. T. op 9 *mat.*) W. C. op 11 neemt *P. schaak.* Z. *R.* op 10. W. D. op 17 *mat.*

6. W. R. op 54.
Z. *T.* op 55 *sch.* bij elken anderen *zet* krijgt men een van de reeds aangewezene spellen.

7. W. F. op 55 neemt *T.*
Z. *F.* op 55 neemt F.

8. W. D. op 49.
Z. *F.* op 10 of *R.* op 3. W. T. op 11 neemt *P. sch.* Z. *R.* op 4. W. C. op 21 *sch.* Z. *R.* op 5. W. C. op 20 *mat.*

Of *R.* op 10. W. T. op 11 *sch.* Z. *R.* op 2. W. D. op 9 *mat.*

9. W. D. op 9 *schaak.*
Z. *R.* op 3.

10. W. T. op 11 *schaak* neemt *P.*
Z. *R.* op 4.

11. W. D. op 2 *schaak.*
Z. *F.* op 3.

12. W. D. op 3 neemt *F. mat.*

Hetzelfde spel wanneer de zwarte den *voorzet* heeft.

1. Z. *T.* op 48 *schaak* neemt P.
   W. R. op 63.
2. Z. *T.* op 64 *schaak.*
   W. R. op 54.
3. Z. *T.* van 8 op 56 *mat.*

§ 8.

Einden van het spel, waarbij zekere voorwaarden worden bepaald, welke men bij het spelen in acht moet nemen.

N°. 1. De witte moet in *drie zetten mat* zetten, doch hij mag elk *stuk* slechts eenmaal verzetten.

De *positie* is: W. R. op 29 en twee T. op 28 en 30. Z. *R.* op 13.

1.	W. T. van 28 op 60.	Z. *R.* op 5.
2.	W. R. op 20.	Z. *R.* op 4.
3.	W. T. van 30 op 6 *mat.*	

N°. 2. De witte moet in *vier zetten*, niet meerder en niet minder *mat* zetten.

Zie Tabel L. N°. 13.

1.	W. R. op 11 *schaak* met F.		
	Z. *R.* op 9	of *T.* op 55 neemt F.	
2.	W. D. op 27	„ D. op 28 *schaak.*	
	Z. *R.* op 17	„ *R.* op 9	of *D.* op 19.
3.	W. F. op 62	„ F. op 27 *sch.*	„ D. op 19 *sch.* neemt *D.*
	Z. *T.* op 62 of *D.* op 26	„ *R.* op 17	„ *R.* op 9.
4.	W. D. op 18 *mat* of F. op 26 *mat*	„ D. op 10 *mat*	„ F. op 27 *mat.*

N°. 3. De witte moet, in *drie zetten*, met den *pion*, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 26. D. op 42 en P. op 25. Z. *R.* op 1 en *P.* op 10

1. W. D. op 7. *schaak.* Z. *R.* op 9.
2. W. D. op 3. Z. *P.* op 18.
3. W. P. op 18 neemt *P. mat.*

N°. 4. De witte moet in *vier zetten*, met den *pion mat* zetten.

Zie Tabel L. N°. 14.

1. W. T. op 33 *schaak.* Z. *D.* op 25.
2. W. C. op 27 *schaak* met F. Z. *T.* op 46 neemt F.
3. W. T. op 9 *schaak.* Z. *D.* op 9 neemt T.
4. W. P. op 10 *mat.*

N°. 5. De witte moet in *vijf zetten* met eenen *pion mat* zetten.

Zie Tabel L. N°. 15.

1. W. C. op 11 *schaak.* Z. *R.* op 14.
2. W. C. op 4 *schaak.* Z. *R.* op 15.
3. W. C. op 5 *schaak.* Z. *R.* op 24.
4. W. C. op 14 *schaak.* Z. *R.* op 32.
5. W. P. op 39 *mat.*

N°. 6. De witte moet in *vijf zetten* met den P. *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 3. D. op 29. T. op 2. C. op 18. F. op 36. en P. op 25.
Z. *R.* op 9. *C.* op 26. en *P.* op 17.

1. W. D. op 11 *schaak.* Z. *C.* op 11 neemt D.
2. W. T. op 1 *schaak.* Z. *C.* op 1 neemt T.
3. W. C. op 12 *sch.* neemt F. Z. *C.* op 18.
4. W. P. op 18 neemt *C. sch.* Z. *R.* op 1.
5. W. P. op 10 *mat.*

N°. 7. De witte moet met den P. van 28. in *vijf zetten mat* zetten.

Zie Tabel L. N°. 16.

1. W. C. van 24 op 14 *schaak.* Z. *T.* neemt C.
2. W. P. van 21 op 13 *schaak.* Z. *T.* neemt P.
3. W. C. op 21 *schaak.* Z. *T.* neemt C.
4. W. P. op 21 neemt *T.* Z. wat hij wil.
5. W. P. van 21 op 13 *mat.*

N°. 8. De witte moet met P. van 29 in *vijf zetten mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 21. twee C. op 17 en 26 vier P. op 13, 20, 22 en 29.

Z. R. op 5. twee *T.* op 3 en 8. twee *C.* op 47 en 54. *F.* op 57. en *P.* op 51.

1. W. C. van 17 op 11. Z. *T.* op 11 neemt C.
2. W. P. van 20 op 12 *schaak.* Z. *T.* op 12 neemt P.
3. W. C. op 20 *schaak.* Z. *T.* op 20 neemt C *sch.*
4. W. P. van 29 neemt *T.* op 20. Z. wat hij wil.
5. W. P. op 12 *mat.*

N°. 9 De witte moet in *zes zetten* met eenen P. *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 25 D. op 40. twee T. op 34 en 47 en twee *pionnen* op 17 en 19.

Z. *R.* op 1. *D.* op 61 en twee *P.* op 35 en 51.

1. W. D. op 4 *sch.* Z. *R.* op 9.
2. W. T. op 15 *sch.* Z. *D.* op 15.
3. W. T. op 10 *sch.* Z. *D.* op 10 neemt T.
4. W. D. op 18 *sch.* Z. *R.* op 1 of *R.* op 2.
5. W. P. van 19 op 10 neemt *D. sch.* Z. *R.* op 2 ,, P. van 17 op 9 *schaak.*
6. W. P. op 9 *mat* ,, *R.* op 1 of 3. ,, P. van 19 op 10 neemt *D. mat.*

N°. 10. De witte moet met P. van 34 in *vijf zetten mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 19. T. op 60. C. op 36 en twee *pionnen* op 26 en 34.

Z. *R.* op 3 en *P.* op 18.

1. W. C. op 42. Z. *R.* op 2.
2. W. T. op 4 *sch.* Z. *R.* op 9.
3. W. C. op 25. Z. *P.* op 25 neemt C.
4. W. P. op 18 *sch.* Z. *R.* op 17.
5. W. P. op 26 *mat.*

N°. 11. De witte moet met P. van 54 in *zeven zetten mat* zetten.

De *positie* is, W. R. op 12. T. op 59. C. op 36 twee *pionnen* op 26 en 54.
Z. *R*. op 2 en *P*. op 18.

1. W. T. op 11. Z. *R*. op 1.
2. W. C. op 42. Z. *R* op 2.
3. W. R. op 19. Z. *R*. op 1.
4. W. T. op 3 *schaak*. Z. *R*. op 9.
5. W. C. op 25 Z. *P*. op 25 neemt C.
6. W. P. op 18 *sch*. Z. *R*. op 17.
7. W. P. op 26 *mat*.

N°. 12. De witte moet, met P. van 21, in *vijf zetten*, *mat* zetten zonder zijnen R. te bewegen.

De *positie* is: W. R. op 5. D. op 10 twee T. op 28 en 45 twee *pionnen* op 21 en 22.
Z. *R*. op 8. *D*. op 59 en *T*. op 54.

1. W. T. op 52 *sch*. Z. *R*. op 7.
2. W. T. op 47 *sch*. Z. *D*. op 51.
3. W. D. op 15 *sch*. Z. *D*. op 15 neemt D.
4. W. P. op 14 *sch*. Z. *T*. op 14 neemt P.
5. W. P. op 14 neemt *T*. *mat*.

N°. 13. De witte moet met P. *mat* zetten in *zes zetten* zonder zijnen R. te bewegen.

De *positie* is: W. R. op 11, twee T. op 10 en 12 en P. op 18.
Z. *R*. op 1 en *P*. op 56.

1. W. T. op 28. Z. *P*. op 44.
2. W. T. op 36. Z. *P*. op 52.
3. W. T. op 44. Z. *P*. op 60 wordt *D*.
4. W. T. op 41 *sch*. Z. *D*. op 33.
5. W. T. op 9 *schaak*. Z. *D*. op 9 neemt T.
6. W. P. op 10 *mat*.

N°. 14. De wite moet, in *negen zetten*, met P. van 56 *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 64. D. op 44. F. op 60 en vier *pionnen* op 20, 27, 29 en 56.

Z. *R.* op 28.

1. W. F. op 46 *sch.* Z. *R.* op 21.
2. W. D. op 25 *sch.* Z. *R.* op 12.
3. W. D. op 30 *sch.*

	Z. *R.* op 5	of *R.* op 4.
4.	W. P. op 19	„ P. op 19.
	Z. *R.* op 4	„ *R.* op 5.
5.	W. P. op 28	„ P. op 28.
	Z. *R.* op 5	„ *R.* op 4.
6.	W. F. op 37	„ P. op 11 *schaak.*
	Z. *R.* op 4	„ *R.* op 5.
7.	W. P. op 11 *sch.*	„ P. op 12.
	Z. *R.* op 5	„ *R.* op 13.
8.	W. P. op 12 *sch.*	„ P. op 20 *mat.*
	Z. *R.* op 13.	
9.	W. P. op 20 *mat.*	

N°. 15. De witte moet, met P. van 31 in *negen zetten*, *mat* zetten zonder den *P.* van den zwarten te nemen.

De *positie* is: W. R. op 22. D. op 13. T. op 56 en twee *pionnen* op 24 en 31.

Z. *R.* op 7 en *P.* op 16.

1.	W. T. op 40	Z. *R.* op 8.
2.	W. T. op 32	Z. *R.* op 7.
3.	W. D. op 14 *sch.*	Z. *R.* op 8.
4.	W. D. op 23	Z. *P.* op 23 neemt D.
5.	W. P. op 16	Z. *P.* op 32 neemt T.
6.	W. R. op 23	Z. *P.* op 40.
7.	W. R. op 24	Z. *P.* op 48.
8.	W. P. op 23	Z. *P.* op 56.
9.	W. P. op 15 *mat.*	

N°. 16. De witte moet, met P. van 26 in *tien zetten mat* zetten zonder den *P.* van 9 te nemen.

De *positie* is: W. R. op 19. D. op 21. T. op 35 en twee P. op 17 en 26.

Z. *R.* op 1 en *P.* op 9.

1.	W. T. op 33	Z. *R.* op 2.
2.	W. T. op 25	Z. *R.* op 1.
3.	W. D. op 12	Z. *R.* op 2.
4.	W. D. op 11 *sch.*	Z. *R.* op 1.
5.	W. D. op 18	Z. *P.* op 18 neemt D.
6.	W. P. op 9	Z. *P.* op 25 neemt T.
7.	W. R. op 18	Z. *P.* op 33.
8.	W. R. op 17	Z. *P.* op 41.
9.	W. P. op 18	Z. *P.* op 48.
10.	W. P. op 10 *mat.*	

N°. 17. De witte moet, met zijnen P. in *tien zetten*, *mat* zetten zonder den zwarten *P.* te nemen.

De *positie* is: W. R. op 19. C. op 58. twee F. op 59 en 62 en P. op 17.

Z. *R.* op 1 en *P.* op 9.

1.	W. F. op 48	Z. *R.* op 2.
2.	W. C. op 41	Z. *R.* op 1.
3.	W. C. op 35	Z. *R.* op 2.
4.	W. C. op 18	Z. *P.* op 18 neemt *C.*
5.	W. F. op 58 *schaak.*	
	Z. *R.* op 9	of *R.* op 1.
6.	W. F. op 5	„ F. op 3.
	Z. *R.* op 1	„ *R.* op 9.
7.	W. F. op 10 *sch.*	„ F. op 10.
	Z. *R.* op 9	„ *P.* op 26.
8.	W. F. op 29	„ F. op 45 *schaak.*
	Z. *P.* op 26	„ *R.* op 2.
9.	W. F. op 36 *sch.*	„ P. op 9 *mat.*
	Z. *R.* op 2.	
10.	W. P. op 9 *mat.*	

N°. 18. De witte moet, in *vier zetten*, doch niet met den *looper*, *mat* zetten en bij elken *zet schaak* geven.

De *positie* is: W. R. op 61, twee T. op 11 en 18, F. op 26 en C. op 28.

Z. *R.* op 1.

1. W. T. op 3 *sch.* — Z. *R.* op 9.
2. W. T. op 17 *sch.* — Z. *R.* op 10.
3. W. F. op 19 *schaak.*
   Z. *R.* op 3 neemt T — of *R.* op 17 neemt T.
4. W. T. op 1 *mat.*

N°. 19. De witte moet in *vier zetten mat* zetten, daarbij altijd *schaak* geven en telkens ook *schaak* gezet wordt.

Zie Tabel L. N°. 17.

1. W. C. van 42 op 27 neemt *P. sch.* — Z. *R.* op 35 *sch.* met *T.*
2. W. F. op 42 *sch.* — Z. *T.* op 42 *sch.* neemt F.
3. W. P. op 42 *sch.* neemt *T.* — Z. *D.* op 42 *sch.* neemt P.
4. W. D. op 42 neemt *D. mat.*

N°. 20. De witte moet in *tien zetten*, *mat* zetten, zonder zijnen R. te bewegen en den T. slechts eenmaal.

De *positie* is: W. R. op 17. T. op 16. C. op 36.

Z. *R.* op 5.

1. W. C. op 19 — Z. *R.* op 6.
2. W. C. op 13 — Z. *R.* op 5.
3. W. C. op 23 — Z. *R.* op 4.
4. W. C. op 6 — Z. *R.* op 5 of *R.* op 3. W. C. op 21. Z. *R.* op 2. W. T. op 8 *mat.*
5. W. C. op 12 — Z. *R.* op 4.
6. W. C. op 22 — Z. *R.* op 3.
7. W. C. op 5 — Z. *R.* op 4 of *R.* op 2. W. C. op 20. Z. *R.* op 1. W. T. op 8 *mat.*

8.	W. C. op 11.	Z. *R.* op 3.
9.	W. C. op 21.	Z. *R.* op 2.
10.	W. T. op 8 *mat.*	

N°. 21. De witte moet in *negentien zetten*, *mat* zetten; zonder den *koning* of den *toren* te bewegen.

De *positie* is: W. R. op 61. T. op 16. C. op 36 en P. op 50.
Z. *R.* op 5.

1.	W. C. op 19.		
	Z. *R.* op 6.		
2.	W. C. op 13.		
	Z. *R.* op 5.		
3.	W. C. op 23.		
	Z. *R.* op 4.		
4.	W. C. op 6.		
	Z. *R.* op 5	of *R.* op 3.	
5.	W. C. op 12	„ C. op 21.	
	Z. *R.* op 4	„ *R.* op 2.	
6.	W. C. op 22	„ als bij den twaalfden *zet.*	
	Z. *R.* op 3.		
7.	W. C. op 5.		
	Z. *R.* op 4	of *R.* op 5.	
8.	W. C. op 11	„ C. op 20.	
	Z. *R.* op 3	„ als bij den twaalfden *zet.*	
9.	W. C. op 21.		
	Z. *R.* op 2.		
10.	W. C. op 4.		
	Z. *R.* op 3	of *R.* op 1.	
11.	W. C. op 10	„ P. op 34.	
	Z. *R.* op 2	„ *R.* op 2.	
12.	W. C. op 20	„ P. op 26.	
	Z. *R.* op 1	„ *R.* op 3	of *R.* op 1.
13.	W. C. op 3	„ C. op 10	„ P. op 18.
	Z. *R.* op 2	„ *R.* op 2	„ *R.* op 2.
14.	W. C. op 9	„ C. op 20	„ C. op 19 *sch.*
	Z. *R.* op 1	„ *R.* op 1	„ *R.* op 1 of 3.
15.	W. P. op 34	„ C. op 3	„ P. op 10 *mat.*

Z. *R.* op 2 of *R.* op 2.
16. W. P. op 26 „ C. op 9.
Z. *R.* op 1 „ *R.* op 1 en vervolgens zoo als
17. W. P. op 18. bij den zeventienden *zet.*
Z. *R.* op 2.
18. W. C. op 19 *schaak.*
Z. *R.* op 1 of 3.
19. W. P. op 10 *mat.*

N°. 22. De witte moet *mat* zetten, met den *pion* dien de zwarte daartoe aanwijst.

De *positie* is: W. R. op 20. T. op 63. C. op 11 en twee *pionnen* op 33 en 35.
Z. *R.* op 3.

1. W. T. op 5 *schaak.*
Z. *R.* op 10.
2. W. T. op 1.
Z. *R.* op 18.
3. W. P. van 35 op 27 *schaak.*
Z. *R.* op 10.
4. W. T. op 4 of P. van 27 op 19 *schaak.*
Z. *R.* op 9 „ *R.* op 18.
5. W. P. van 33 op 25 „ P. van 33 op 25 *mat.*
Z. *R.* op 10.
6. W. T. op 5.
Z. *R.* op 9.
7. W. T. op 1 *schaak.*
Z. *R.* op 10.
8. W. P. van 27 op 19 of van 25 op 17 *mat.*

N°. 23. De witte moet met eenen *pion mat* zetten en met den anderen *schaak* geven.

De *positie* is: W. R. op 19, twee CC. op 26 en 28 en twee *pionnen* op 25 en 27.
Z. *R.* op 1.

1. W. C. van 28 op 11 *sch.* Z. *R.* op 2.
2. W. C. van 26 op 20. Z. *R.* op 9.
3. W. C. van 20 op 3 *sch.* Z. *R.* op 2.

4. W. R. op 11. Z. R. op 10.
5. W. P. van 25 op 17 *schaak*. Z. R. op 2.
6. W. P. van 17 op 9 *schaak*. Z. R. op 10.
7. W. P. van 27 op 19 *mat*.

N°. 24. De witte moet in *negen zetten*, met zijnen *pion* *mat* zetten, zonder den zwarten eenen *pion* te ontnemen.

De *positie* is: W. R. op 57. D. op 46. T. op 25. F. op 55 en P. op 32.
Z. R. op 8 en twee *pionnen* op 15 en 24.

1. W. D. op 6 *sch*. Z. R. op 16.
2. W. F. op 44 *sch*. Z. P. op 23.
3. W. T. op 31. Z. P. op 31 neemt T.
4. W. P. op 24. Z. P. op 39.
5. W. F. op 37. Z. P. op 47.
6. W. F. op 55. Z. P. op 31.
7. W. D. op 22. Z. R. op 7 of P. op 39.
8. W. F. op 37 „ F. op 37 *schaak*.
Z. P. op 55 „ R. op 7.
9. W. P. op 16 *mat* „ P. op 16 *mat*.

N°. 25. De witte moet in 14 *zetten*, met zijnen *pion mat* zetten: zonder den zwarten éénen *pion* te ontnemen.

Men schrijft de vinding van deze partij toe aan den beroemden Maarschalk van *Saxen*.

Zie Tabel L. N°. 18.

1. W. C. op 12 *schaak* met T. Z. R. op 15.
2. W. T. op 6. Z. R. op 23.
3. W. C. op 21. Z. P. op 21 neemt C.
4. W. D. op 14 *schaak*. Z. R. op 31.
5. W. C. op 29. Z. P. op 29 neemt C.
6. W. F. op 37. Z. P. op 37 neemt F.
7. W. F. op 45. Z. P. op 45 neemt F.
8. W. D. op 13 *schaak*. Z. R. op 23.
9. W. R. op 56. Z. P. op 48.

10. W. P. op 47. Z. *P.* op 40.
11. W. P. op 39. Z. *P.* op 32.
12. W. P. op 31. Z. *P.* op 24.
13. W. D. op 22 *schaak.* Z. *R.* op 16.
14. W. P. op 23 *mat.*

N°. 26. De witte moet in *negentien zetten mat zetten* met zijnen P. zonder den zwarten iets te ontnemen.

Zie Tabel L. N°. 19.

1. W. F. op 48. Z. *R.* op 1.
2. W. F. op 45. Z. *R.* op 9.
3. W. D. op 55. Z. *R.* op 1.
4. W. D. op 64. Z. *R.* op 9.
5. W. F. op 3. Z. *R.* op 1.
6. W. F. op 10. Z. *R.* op 9.
7. W. C. op 44. Z. *P.* op 44 neemt C.
8. W. T. op 53. Z. *P.* op 52.
9. W. F. op 36. Z. *P.* op 36 neemt F.
10. W. T. op 27. Z. *P.* op 44.
11. W. D. op 28. Z. *P.* op 28 neemt D.
12. W. T. op 19. Z. *P.* op 36.
13. W. T. op 57. Z. *P.* op 41.
14. W. P. op 42. Z. *P.* op 49 of *P.* op 33.
15. W. T. op 27 » P. op 34.
Z. *P.* op 33 » *P.* op 25.
16. W. P. op 34 » P. op 26.
Z. *P.* op 41 » *P.* op 49.
17. W. T. op 19 » P. op 18 *mat.*
Z. *P.* op 25.
18. W. P. op 26.
Z. *P.* op 33.
19. W. P. op 18 *mat.*

N°. 27. De witte moet met zijnen *pion*, in hoogstens *dertien zetten*, *mat* zetten zonder dat er een stuk, van eene van beide de partijen genomen wordt en zijnen *pion* niet bewegen voor dat hij er *mat* mede zet.

Zie Tabel L. N°. 20.

1. W. R. op 20.		
Z. *R.* op 1 of 2	of *R.* op 10	of *R.* op 18.
2. W. D. op 7	„ D. op 15	„ D. op 15.
Z. *R.* op 10	„ *R.* op 3 (*)	„ *R.* op 26.
3. W. C. op 45	„ D. op 7	„ R. op 11.
Z. *R.* op 9	„ *R.* op 10	„ *R.* op 34.
4. W. D. op 3	en dan zoo als bij	„ D. op 39.
Z. *R.* op 18	den 3en *zet*	„ *R.* op 26.
5. W. D. op 1		„ C. op 45.
Z. *R.* op 26		„ *R.* op 34.
6. W. R. op 11		„ C. op 30.
Z. *R.* op 34		„ *R.* op 26.
7. W. D. op 8		„ C. op 20 *sch.*
Z. *R.* op 26		„ *R.* op 34.
8. W. C. op 30		„ T. op 49.
Z. *R.* op 34		„ *P.* op 41.
9. W. D. op 40		„ C. op 51 *sch.*
Z. *R.* op 26		„ *R.* op 33.
10. W. C. op 20 *schaak*		„ P. op 42 *mat.*
Z. *R.* op 34.		
11. W. T. op 49.		
Z. *P.* op 41.		
12. W. C. op 51 *schaak.*		
Z. *R.* op 33.		
13. W. P. op 42 *mat.*		

Zoo de zwarte *R.* bij deze tweeden *zet* op 9 speelt dan ontstaat het volgende spel.

3. W. D. op 5.	Z. *R.* op 18.
4. W. D. op 1.	Z. *R.* op 26.
5. W. R. op 11.	Z. *R.* op 34.
6. W. D. op 8.	Z. *R.* op 26.
7. W. C. op 45.	Z. *R.* op 34.

(*) Zie ommezijde.

8. W. D. op 40.	Z. *R.* op 26.
9. W. C. op 30.	Z. *R.* op 34.
10. W. C. op 51 *sch.*	Z. *R.* op 26.
11. W. T. op 49.	Z. *P.* op 41.
12. W. C. op 20 *sch.*	Z. *R.* op 33.
13. W. P. op 42 *mat.*	

(*) Zoo de zwarte *R.* hier op 18 gaat dan neemt het spel de volgende wending.

3. W. D. op 14	of C. op 45.
Z. *R.* op 26	„ *R.* op 26.
4. W. R. op 11	„ R. op 11.
Z. *R.* op 34	„ *R.* op 34.
5. W. D. op 38	„ C. op 30.
Z. *R.* op 26	„ *R.* op 26.
6. W. C. op 45	„ D. op 39.
Z. *R.* op 34	„ *R.* op 34.
7. W. C. op 30	„ C. op 51 *schaak.*
Z. *R.* op 26	„ *R.* op 26.
8. W. C. op 20 *schaak*	„ T. op 49.
Z. *R.* op 34	„ *P.* op 41.
9. W. T. op 49	„ C. op 20 *schaak.*
Z. *P.* op 41	„ *R.* op 33.
10. W. C. op 51 *schaak*	„ P. op 42 *mat.*
Z. *R.* op 33.	
11. W. P. op 42 *mat.*	

N°. 28. Dezelfde voorwaarde als bij het voorgaande spel.

De *positie* is als de voorgaande, met weglating van de beide *paarden.*

1. W. D. op 39.	Z. *R.* op 1.
2. W. D. op 3 *schaak.*	Z. *R.* op 9.
3. W. R. op 12.	Z. *R.* op 18.
4. W. D. op 11 *schaak.*	Z. *R.* op 26.
5. W. T. op 49.	
Z. *R.* op 34	of *P.* op 41.
6. W. R. op 3	„ D. op 10 *schaak.*
Z. *R.* op 26	„ *R.* op 33.
7. W. R. op 10	„ T. op 47.

Z. *R.* op 34 of *P.* op 43.
8. W. D. op 4 „ P. op 42 *mat.*
Z. *R.* op 26.
9. W. D. op 2. Z. *R.* op 34.
10. W. R. op 18. Z. *P.* op 41.
11. W. R. op 11 *schaak.* Z. *R.* op 35.
12. W. T. op 47. Z. *P.* op 43.
13. W. P. op 42 *mat.*

N°. 29. De witte moet in *drie zetten*, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 45 en twee TT. op 57 en 64.
Z. *R.* op 29.

1. W. T. op 24.
Z. *R.* op 30 of *R.* op 28.
2. W. T. op 63 „ T. op 59.
Z. *R.* op 29 „ *R.* op 29.
3. W. T. op 31 *mat* „ T. op 27 *mat.*

N°. 30. De witte moet in *drie zetten*, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 21 en T. op 29.
Z. *R.* op 5.

1. W. T. op 61.
Z. *R.* op 4 of *R.* op 6.
2. W. T. op 59 „ T. op 63.
Z. *R.* op 5 „ *R.* op 5.
3. W. T. op 3 „ T. op 7 *mat.*

N°. 31. De witte moet in *drie zetten*, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 57, twee TT. op 30 en 44
en twee CC. op 29 en 45.
Z. *R.* op 37.

1. W. T. op 43 of T. op 31.
Z. *R.* op 36 „ *R.* op 38.
2. W. C. op 23 „ C. op 51.
Z. *R.* op 37 „ *R.* op 37.
3. W. T. op 38 *mat* „ T. op 36 *mat.*

N°. 32. De witte moet in *vier zetten*, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 64, twee TT. op 56 en 58 en twee CC. op 20 en 22.
Z. *R.* op 29.

1. W. C. op 14 *schaak*. Z. *R.* op 21.
2. W. C. op 16. Z. *R.* op 13.
3. W. C. op 4. Z. *R.* op 5.
4. W. T. van 58 op 57 *mat*.

N°. 33. De witte moet den zwarten eerst *D.* laten halen en dan *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 20. C. op 22 en twee PP. op 19 en 21.
Z. *R.* op 4 en *P.* op 52.

1. W. P. op 11 *schaak*.
   Z. *R.* op 5.
2. W. P. op 13.
   Z. *P.* op 60 wordt *D.* *schaak*.
3. W. C. op 28.

	Z. *R.* op 10	of *D.* op 32	of *D.* op 55	of *D.* op 53 of 61
4.	W. P. op 5 wordt D.	„ C. op 18 *sch.*	„ C. op 18 *sch.* en wint de partij.	„ C. op 18 *sch.*
	Z. *R.* op 17	„ *R.* op 10		„ *R.* op 10.
5.	W. D. op 1 *sch.*	„ P. op 5 D. *sch.*		„ P. op 3 wordt D. *sch.*
	Z. *R.* op 26	„ *R.* op 9	of *R.* op 18	„ *R.* op 9 of *R.* op 18.
6.	W. D. op 19 *sch.*	„ D. op 1 *sch.*	„ D. op 19 *sch.*	„ D. op 11 *sch.* of D. op 19 *sch.*
	Z. *R.* op 25	„ *R.* op 18	„ *R.* op 9 of 25	„ *R.* op 17 of *R.* op 9 of 25.
7.	W. D. op 27 *sch.*	„ D. op 19 *sch.*	„ D. op 27	„ D. op 55 *sch.* nu moet de zwarte de *D.* afruilen en hij verliest de partij of D. op 55 wordt T. en de witte wint de partij.
	Z. *R.* op 17 of 33	of *R.* op 9 of 25.		
8.	W. D. op 18 of 54 *mat*	„ D. op 27 *schaak* en nu moet de zwarte zijne *koningin* verruilen als wanneer hij de partij moet verliezen.		

N°. 34. De witte moet, met *pion* van 26, *mat* zetten zonder den zwarten *P.* te nemen, welke D. haalt.

De *positie* is: W. R. op 13. D. op 22. T. op 21 en twee PP. op 17 en 26.
Z. *R.* op 1. en *P.* op 9.

1. W. D. op 57.	Z. *R.* op 2.
2. W. T. op 19.	Z. *R.* op 1.
3. W. T. op 18.	Z. *P.* op 18 neemt T.
4. W. P. op 9.	Z. *R.* op 10.
5. W. P. op 1 wordt T.	Z. *R.* op 11.
6. W. D. op 43 *schaak.*	Z. *R.* op 10.
7. W. T. op 17.	Z. *R.* op 2.
8. W. R. op 4.	Z. *R.* op 10.
9. W. D. op 19 *schaak.*	Z. *R.* op 2.
10. W. T. op 25.	Z. *P.* op 25 neemt T.
11. W. D. op 11 *schaak.*	Z. *R.* op 1.
12. W. R. op 3.	Z. *P.* op 33.
13. W. P. op 18.	Z. *P.* op 41.
14. W. D. op 27.	Z. *P.* op 49.
15. W. D. op 45.	Z. *P.* op 57 wordt D.
16. W. P. op 10 *mat.*	

N°. 35. De zwarte heeft den *voorzet* en moet *mat* worden door den witten *pion.*

De *positie* is: W. R. op 19. F. op 48 en P. op 34.
Z. *R.* op 1.

1. Z. *R.* op 9 of 2.		
W. P. op 26.		
2. Z. *R.* op 1 of 9.		of *R.* op 2.
W. R. op 11		„ F. op 39.
3. Z. *R.* op 9 of 1		„ *R.* op 9 of 1.
W. F. op 3		„ *R.* op 11.
4. Z. *R.* op 1	of *R.* op 9	„ *R.* op 1 of 9.
W. F. op 10 *sch.*	„ F. op 17	„ F. op 3.
5. Z. *R.* op 9	„ *R.* op 1	en dan vervolgens
W. P. op 18 *mat*	„ F. op 10 *sch.*	als bij den 4e *zet.*
	„ *R.* op 9.	
	„ P. op 10 *mat.*	

N°. 36. De witte moet, met zijnen *pion*, *mat* zetten, zonder den zwarten *pion* te nemen.

De *positie* is: W. R. op 38. C. op 21. F. op 55 en P. op 31.
Z. *R.* op 8 en *P.* op 16.

1. W. R. op 30.
Z. *R.* op 7 of *P.* op 24. W. P. op 23. Z. wat hij wil. W. R. op 22. Z. *P.* op 40. (speelt hij *R.* op 7, dan W. F. op 26. Z. wat hij wil. W. F. op 5. Z. wat hij wil. W. F. op 14. Z. wat hij wil. W. C. op 6. Z. wat hij wil. W. P. op 15 *mat*). W. C. op 6. Z. *R.* op 7 (speelt hij *P.* op 56 dan W. F. op 35. Z. *P.* op 64 haalt *D.* W. P. op 15 *mat*). W. C. op 16. Z. *R.* op 56. W. F. op 35 *sch.* Z. *R.* op 8. W. C. op 6. Z. *P.* op 64 wordt *D.* W. P. op 15 *mat.*
2. W. R. op 22.
Z. *P.* op 32 of *P.* op 24. W. R. op 28. Z. *P.* op 32 (speelde hij *R.* op 8, dan W. R. op 26. Z. wat hij wil. W. F. op 5. Z. wat hij wil. W. F. op 14. Z. wat hij wil. W. C. op 6. Z. wat hij wil. W. R. op 15 *mat*). W. F. op 26. Z. wat hij wil. W. F. op 5 en dan zoo als boven.
3. W. F. op 44.
Z. wat hij wil.
4. W. F. op 23.
Z. *P.* op 48 of wat hij wil.
5. W. F. op 14 *schaak* zoo de *R.* op 7 staat.
Z. wat hij wil of *R.* op 8 zoo hij *schaak* staat.
6. W. C. op 6.
Z. *P.* op 56.
7. W. P. op 23.
Z. *P.* op 64 wordt *D.*
8. W. P. op 15 *mat.*

N°. 37. De witte moet *mat* zetten met zijnen *pion*.

De *positie* is: W. R. op 26. D. op 64 en P. op 25.
Z. *R*. op 9 en *P*. op 10.

1. W. D. op 28.
Z. *P*. op 18 of *R*. op 1 of 2.
2. W. D. op 12 *schaak* of P. op 17 of 18 ,, D. op 4 *sch.*
Z. *R*. op 2 of *R*. op 1 ,, *R*. op 2 ,, *R*. op 9.
3. W. P. op 17 ,, D. op 3 *sch.* ,, D. op 12 ,, D. op 5.
Z. *R*. op 1 ,, *R*. op 9 ,, *R*. op 1 ,, *P*. op 18.
4. W. R. op 18 ,, P. op 18 *mt* ,, R. op 18 of 17 ,, P. op 18
Z. *R*. op 2 ,, *R*. op 2 neemt *P*. *mt.*
5. W. D. op 21 ,, D. op 11 *schaak*.
Z. *R*. op 1 ,, *R*. op 1.
6. W. D. op 19 *schaak* ,, D. op 19 *sch.* of P. op 10 *mt.*
Z. *R*. op 2 ,, *R*. op 2.
7. W. P. op 9 *mat* ,, P. op 9 *mat*.

N°. 38. De witte moet in *vijf zetten*, met den *pion* van 20 *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 4. D. op 34. T. op 18. C. op 26. F. op 55 en twee PP. op 19 en 20.
Z. *R*. op 1. *D*. op 16 en *T*. op 14.

1. W. D. op 25 *schaak*. Z. *T*. op 9.
2. W. T. op 2 *schaak*. Z. *R*. op 2 neemt T.
3. W. P. op 11 *schaak*. Z. *T*. of *D*. op 11 neemt P. *sch.*
4. W. D. op 11 neemt *T*. of *D*. *schaak*. Z. *D*. of *T*. op 11 neemt D.
5. W. P. op 11 neemt *D*. of *T*. *mat*.

N°. 39. De witte moet den zwarten op een aangewezen vak op eene der randrijen *mat* zetten, bijv. op 60.

Deze partij behoort onder de Cathegorie, van de onvermijdelijke *matten* tweede deel, zevende hoofdstuk bladz. 5.
De *positie* is: W. R. op 36 en T. op 57.
Z. *R*. op 21.

1. W. T. op 62.
Z. *R*. op 12 of *R*. op 13, zoo hij speelt *R*. op 20,

dan speelt W. T. op 22, waardoor de Z. *R.* naar de randrij gedreven wordt, zie bladzijde 5 van dit deel over de onvermijdelijke *matten*.

2. W. R. op 28	2. of R. op 28.
Z. *R.* op 13	„ *R.* op 5.
3. W. T. op 54	3. „ R. op 20.
Z. *R.* op 12	„ *R.* op 4 (*).
4. W. T. op 14 *sch.*	4. „ T. op 61.
Z. *R.* op 5	„ *R.* op 3.
5. W. R. op 21	5. „ T. op 5 *sch.*
Z. *R.* op 4	„ *R.* op 10.
6. W. T. op 13	6. „ T. op 4.
Z. *R.* op 3	„ *R.* op 9.
7. W. T. op 12	7. „ R. op 19.
Z. *R.* op 2	„ *R.* op 17.
8. W. R. op 20	8. „ T. op 12.
Z. *R.* op 3	„ *R.* op 25.
9. W. R. op 19	9. „ R. op 27.
Z. *R.* op 2	„ *R.* op 17.
10. W. T. op 4 *sch.*	10. „ T. op 13.
Z. *R.* op 9	„ *R.* op 25.
11. W. T. op 5	11. „ T. op 21.
Z. *R.* op 17	„ *R.* op 33.
12. W. T. op 13	12. „ R. op 35.
Z. *R.* op 25	„ *R.* op 25.
13. W. R. op 27	13. „ T. op 20.
en nu vervolgens	„ *R.* op 33.
zoo als hier naast	14. „ T. op 28.
is aangewezen.	„ *R.* op 41.
	15. „ R. op 43.
	„ *R.* op 33.
	16. „ T. op 29.
	„ *R.* op 41.
	17. „ T. op 37.
	„ *R.* op 49.
	18. „ T. op 33 *sch.*
	„ *R.* op 58.

(*) Hier zou het reeds *mat* zijn, met T. op 6.

De Vertaler.

19. „ T. op 25.
„ *R.* op 59.
20. „ T. op 26.
„ *R.* op 60.
21. „ R. op 44.
„ *R.* op 59 of *R.* op 61.
22. „ T. op 54 „ T. op 30.
„ *R.* op 60 „ *R.* op 60.
23. „ T. op 58 *mat* „ T. op 62 *mat.*

Het is gemakkelijk te begrijpen dat, hoedanig de *positie* is en welk vak men op de randrij aanwijst, de *mat* op de vorenstaande wijze kan bewerkstelligd worden, en voor eerstbeginnende schaakspelers is het raadzaam zich daarin te oefenen, ten einde in de minst mogelijke *zetten* te leeren *mat* zetten.

N°. 40. De witte zal den zwarten *koning* in *zeven zetten* en op hetzelfde vak waar hij staat, *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 57. T. op 64, C. op 44 en F. op 45.
Z. *R.* op 21.

1. W. T. op 16. Z. *R.* op 20 of 22.
2. W. C. op 29. Z. *R.* op 21.
3. W. F. op 27. Z. *R.* op 22.
4. W. F. op 13 *sch.* Z. *R.* op 21.
5. W. F. op 4 of F. op 6.
Z. *R.* op 20 „ *R.* op 22.
6. W. T. op 11 „ T. op 15.
Z. *R.* op 21 „ *R.* op 21.
7. W. T. op 19 *mat.* „ T. op 23 *mat.*

N°. 41. De witte moet, met den *looper*, *mat* zetten zonder dat *stuk* te spelen.

Zie Tabel L. N°. 21.

1. W. C. op 21. Z. *R.* op 16.
2. W. T. op 64 *sch.* Z. *R.* op 23.
3. W. R. op 13. Z. *R.* op 30.

4. W. R. op 14. Z. *R*. op 29.
5. W. T. op 32 *sch*. Z. *R*. op 30.
6. W. P. op 3 wordt F. *mat*.

N°. 42. De witte moet, bij den tweeden *zet* met C., bij den derden met T. en bij den vijfden met P. van 51, *mat* zetten.

Zie Tabel L. N°. 22.

1. W. C. op 3 *sch*.
   Z. *R*. op 27.
2. W. T. op 29 *sch*. of C. op 57, eerste *mat*.
   Z. *T*. op 28.
3. W. C. op 42 *sch*. of T. op 28 neemt *T*. tweede *mat*.
   Z. *D*. op 42 *sch*.
4. W. P. op 42.
   Z. *T*. op 29 of *P*. op 19.
5. W. P. op 34 derde *mat*.

N°. 43. De witte moet in acht *zetten*, den zwarten op hetzelfde *vak* waar deszelfs *R*. thans staat, *mat* zetten bij den zesden *zet* mag de zwarte den *pion* aanwijzen die hem zal *mat* zetten.

De *positie* is: W. R. op 46, twee TT. op 58 en 64, C. op 61 en twee *pionnen* op 36 en 38.
Z. *R*. op 21 en twee *pionnen* op 28 en 30.

1. W. T. op 16 of T. op 10.
   Z. *R*. op 20 of *R*. op 22.
2. W. C. op 44.
   Z. *R*. op 19, 21 of 23.
3. W. T. van 58 op 10 of T. op 16.
   Z. *R*. op 20 of 22.
4. W. C. op 29.
   Z. *R*. op 21.
5. W. T. van 16 op 14 of T. van 10 op 12.
   Z. *R*. op 20 of 22.
6. W. T. van 10 op 12 of T. van 16 op 14 *schaak*.
   Z. *R*. op 21 en wijst nu den *mat* zettenden *pion* aan.

7. W. C. op 39 óf C. op 35.
Z. *P.* op 59 of *P.* op 35 neemt C.
8. W. P. op 30 *mat* óf P. op 28 *mat.*

N°. 44. De witte zal *mat* zetten met zijnen *pion*, hij zal den zwarten *R.* steeds slechts een vak open laten, geen vijandelijk *stuk* nemen, en den *pion* niet spelen voor dat hij daarmede *mat* zet.

De *positie* is: W. R. op 11. D. op 61. T. op 43. C. op 41 en P. op 50.
Z. *R.* op 9 en zes *pionnen* op 17, 19, 25, 27, 33 en 55.

1. W. D. op 13.
Z. *R.* op 1.
2. W. R. op 18.
Z. *R.* op 2.
3. W. D. op 9 *schaak.*
Z. *R.* op 3.
4. W. D. op 10 *schaak.*
Z. *R.* op 4.
5. W. D. op 11 *schaak.*
Z. *R.* op 5.
6. W. R. op 10.
Z. *R.* op 6.
7. W. D. op 12.
Z. *R.* op 7.
8. W. D. op 13.
Z. *R.* op 8.
9. W. R. op 11.
Z. *R.* op 7.
10. W. R. op 20.
Z. *R.* op 8.
11. W. R. op 29.
Z. *R.* op 7.
12. W. R. op 37.
Z. *R.* op 8.
13. W. R. op 45.
Z. *R.* op 7.
14. W. R. op 52.
Z. *R.* op 8.
15. W. T. op 48 *schaak.*
Z. *R.* op 7.
16. W. T. op 47 *schaak.*
Z. *R.* op 8.
17. W. D. op 6 *schaak.*
Z. *R.* op 16.
18. W. T. op 15 *schaak.*
Z. *R.* op 24.
19. W. D. op 22 *schaak.*
Z. *R.* op 32.
20. W. T. op 31 *schaak.*
Z. *R.* op 40.
21. W. D. op 38 *schaak.*
Z. *R.* op 48.
22. W. T. op 47 *schaak.*
Z. *R.* op 56.
23. W. R. op 45.
Z. *R.* op 64.
24. W. D. op 46 *schaak.*
Z. *R.* op 56.
25. W. T. op 55 *schaak.*
Z. *R.* op 64.
26. W. T. op 25.
Z. *R.* op 56.

27. W. T. op 16 *schaak*.
Z. *R*. op 63.
28. W. D. op 47 *schaak*.
Z. *R*. op 62.
29. W. T. op 14 *schaak*.
Z. *R*. op 53.
30. W. D. op 46 *schaak*.
Z. *R*. op 61.
31. W. D. op 64 *schaak*.
Z. *R*. op 53.
32. W. D. op 62 *schaak*.
Z. *R*. op 45.
33. W. C. op 51 *schaak*.
Z. *R*. op 37.
34. W. D. op 58 *schaak*.
Z. *R*. op 28.
35. W. C. op 45 *schaak*.
Z. *R*. op 21.
36. W. D. op 30 *schaak*.
Z. *R*. op 20.
37. W. D. op 12 *schaak*.
Z. *R*. op 29.
38. W. C. op 39 *schaak*.
Z. *R*. op 37.
39. W. D. op 5 *schaak*.
Z. *R*. op 28.
40. W. T. op 30 *schaak*.
Z. *R*. op 20.
41. W. D. op 4 *schaak*.
Z. *R*. op 21.
42. W. T. op 29 *schaak*.
Z. *R*. op 14.
43. W. D. op 22 *schaak*.
Z. *R*. op 7.
44. W. T. op 31 *schaak*.
Z. *R*. op 16.
45. W. T. op 15 *schaak*.
Z. *R*. op 8.
46. W. T. op 23 *schaak*.
Z. *R*. op 16.
47. W. T. op 24 *schaak*.
Z. *R*. op 7.
48. W. D. op 8 *schaak*.
Z. *R*. op 14.
49. W. C. op 29 *schaak*.
Z. *R*. op 15.
50. W. D. op 22 *schaak*.
Z. *R*. op 5.
51. W. D. op 14 *schaak*.
Z. *R*. op 4.
52. W. D. op 6 *schaak*.
Z. *R*. op 11.
53. W. T. op 16 *schaak*.
Z. *R*. op 18.
54. W. D. op 4 *schaak*.
Z. *R*. op 26.
55. W. T. op 40.
Z. *P*. op 41.
56. W. D. op 2 *schaak*.
Z. *R*. op 33.
57. W. P. op 42 *mat*.

N°. 46. Hij die den *voorzet* heeft, moet in *drie zetten mat* zetten, met zijne *stukken* aan de linkerzijde.

Zie Tabel L. N°. 23.

1. W. D. op 11 neemt *P. sch.*
Z. *F*. op 11 of *R*. op 1

1. Z. *D*. op 54 *schaak*.
W. F. op 54 of R. op 64.

1. W. T. op 10 *sch.* of D. op 10 *mat*
Z. *R.* op 1.
3. W. C. op 11 *mat.*

2. *Z. C.* op 46 *sch.* of *D.* op 55 *mat.*
W. R. op 64.
3. Z. *P.* op 55 *mat.*

N°. 46. De witte zet in *zes zetten mat*, of dwingt den zwarten om hem *mat* te zetten.

De *positie* is: W. R. op 63. T. op 33. F. op 36, twee CC. op 19 en 28, vijf *pionnen* op 17, 42, 44, 51 en 55.
Z. *R.* op 1 en twee *PP.* op 9 en 47.

1. W. F. op 18. Z. *P.* op 18 neemt F.
2. W. P. op 34. Z. *P.* op 26.
3. W. P. op 35.
Z. *P.* op 35 neemt P of *P.* op 33 neemt T.
4. W. C. op 43 „ P. op 26.
Z. *P.* op 44 neemt P. „ *P.* op 41.
5. W. C. op 28 „ P. op 18.
Z. *P.* op 52 „ *P.* op 49.
6. W. C. op 11 *mt* of P. op 26 „ P. op 27 of P. op 10 *mt.*
Z. *P.* op 60 wordt *D. mat* „ *P.* op 57 wordt D. *mat.*

§ 9.

Einden van het spel welke remise *of* pat *moeten worden.*

N°. 1. De *positie* is: W. R. op 63. T. op 15.
Z. *R.* op 48. *T.* op 5 en twee *PP.* op 39 en 55.

1. W. T. op 16 *schaak.* Z. *R.* op 47.
2. W. T. op 13. Zoo de zwarte den T. neemt dan is het *pat*, neemt hij den T. niet dan blijft de witte T. zich onophoudelijk voor den zwarten plaatsen, zoodat de partij onbeslist blijft.

N°. 2. De *positie* is: W. R. op 57. T. op 34 en drie *pionnen* op 49, 51 en 44.
Z. *R.* op 17. *D.* op 53 en drie *pionnen* op 36, 41 en 43.

1. W. T. op 58. Z. *D.* op 51 neemt P.

2. W. T. op 18 *schaak*. Z. kan den T. niet nemen of het is *pat*, waar nu ook de Z. *R*. gaat de witte T. plaatst zich aan zijne zijde en de partij blijft onbeslist.

Wanneer de zwarte, bij den eersten *zet* den *pion* op 51 niet neemt, dan gaat de W. T. op de rij van 2 op 58 heen en weder tot zoo lang de *D*. den gemelden P. neemt, en zoo de zwarte zijne *D*. tegen den witten T. wil verwisselen, dan moet het eveneens *remise* worden, dewijl alsdan de zwarte *R*. naar den P. op 51 moet gaan, doch op 38 gekomen zijnde wordt hij door den W. R. tegengehouden welke alsdan de *oppositie* neemt.

N°. 3. De *positie* is: W. R. op 51.
Z. *R*. op 57. *C*. op 21 en *P*. op 41.

1. W. R. op 42. Z. *P*. op 49.
2. W. R. op 51. Z. *C*. op 36 *schaak*.
3. W. R. op 59. Z. *C*. op 42 of 53 *schaak*, de W. R. gaat altijd van 51 op 59 en zoo de zwarte *C*. op 51 speelt dan neemt hij dien en het is *pat*.

N°. 4. De *positie* is: W. R. op 57 en F. op 50.
Z. *R*. op 37. *F*. op 28 en drie *pionnen* op 19, 42 en 49.

1. W. F. op 22.
Z. *R*. op 44 of *P*. van 19 op 27, met den *F*. kan hij evenmin iets uitrigten.
2. W. F. op 43 „ F. op 43.
Z. *P*. van 19 op 27 „ *P*. van 27 op 35.
3. W. F. op 50 „ F. op 50.
Z. *P*. van 27 op 35 „ *R*. op 44.
4. W. F. op 43 „ F. op 43.

Zoo de zwarte *R*. nu den F. neemt is het *pat*, zoo hij zijne *pionnen* speelt dan worden zij den een' voor den anderen genomen, speelt hij met zijnen *koning* naar 60, de witte F. speelt niet anders dan van 50 op 43, en weder van 43 op 50, zoodat de partij *remise* blijft.

N°. 5. De *positie* is: W. R. op 51. F. op 35, twee CC. op 23 en 25 en P. op 31.
Z. *R.* op 1. *D.* op 11 en *P.* op 20.

1. W. C. van 23 op 13.		
Z. *P.* op 28	of *D.* op 13 neemt C.	of *D.* op 25 neemt C.
2. W. C. van 13 op 19	„ F. op 28 *sch.*	„ F. op 28 *sch.*
Z. *P.* op 35 neemt F.	„ *R.* op 9 of 2	„ *R.* op 2 of 9.
3. W. R. op 43	„ C. op 19 *sch.*	„ C. op 19 *sch.*
Z. *D.* op 15 *schaak*	„ *R.* waar hij wil	„ *R.* waar hij wil.
4. W. R. op 35 neemt *P.*	„ C. op 13 neemt *D.* en in	„ C. op 25 neemt *D.*
Z. *D.* op 51 neemt P.	beide deze gevallen kan hij zijnen P. tot D. brengen als wanneer hij de partij moet winnen.	
5. W. R. op 34 en houdt nu het spel *remise*		

door van 26 op 34, 27 en 43 heen en weder te gaan al naar dat de Z. *D.* speelt, de *R.* kan zich niet bewegen en de *CC.* *dekken* elkander.

Zoo de zwarte bij den eersten *zet*, zijnen *R.* op 2 of 9 speelde dan zou het volgende spel ontstaan.

2. W. C. van 25 op 19 *sch.*	Z. *R.* wat hij wil.
3. W. P. op 23.	Z. wat hij wil.
4. W. P. op 15.	Z. wat hij wil.
5. W. P. op 7 wordt D. en wint de partij.	De zwarte *D.* kan dezen *pion* niet nemen dewijl vak 7 door den F. en door den C. *gedekt* is.

Zoo de zwarte bij den tweeden *zet* den F. niet name, maar in de plaats van dat speelde:

P. op 36	of *D.* op 12, dan zou de witte moeten spelen:
3. W. R. op 44	„ F. op 28 neemt *P.*
Z. *D.* op 12 of 15	„ *D.* op 28 neemt F.
4. W. P. op 23	„ R. op 43
Z. *D.* op 23 *schaak*	„ Z. wat hij wil.
5. W. R. op 36 neemt *P.* Geeft de zwarte geene *sch.* dan speelt de witte met zijnen F. van 23 op 14 heen en weder.	„ W. R. speelt nu heen en weder op 34, 35, 36 en 27, al naarmate de Z. *D.* zich plaatst en de partij is *remise.*

N°. 6. De *positie* is: W. R. op 64. D. op 54. T. op 61 en twee PP. op 35 en 55.
Z. *R.* op 1. *D.* op 31. *T.* op 49 en vier *pionnen* op 10, 11, 17 en 47.

1. W. T. op 5 *schaak.*		
Z. *R.* op 9		of *D.* op 4.
2. W. T. op 1 *schaak*		,, T. op 4 neemt
Z. *R.* op 1 neemt T.		,, *R.* op 9. *D.*
3. W. D. op 6 *schaak*		,, D. op 27.
Z. *D.* op 4	of *R.* op 9	,, *P.* op 18.
4. W. D. op 4 *sch.*	,, D. op 27 *sch.*	,, D. op 11 *mat.*
Z. *R.* op 9	,, *D.* op 27 *pat* of *R.* op 1 of 2 *remise* door steeds *schaak* te geven	of *P.* op 18.
5. W. D. op 36 *schaak*		,, D. op 11 *sch.*
Z. *P.* op 18	of *R.* op 1 en het is *remise* door steeds *sch.* geven	,, *R.* op 1.
6. W. P. op 27		,, D. op 3 *sch.* *remise* door steeds *sch.* te geven.
Z. *P.* op 27	of *T.* op 57 *schaak.*	
7. W. D. op 27 *sch.*	,, D. op 57 neemt	of *R.* op 10.
Z. *R.* waar hij wil	*T.* en moet nu de partij winnen	,, D. op 28 *sch.* Z. wat hij wil.
en de witte moet nu de partij winnen.		de witte neemt *T.* en wint de partij.

Uit dit alles blijkt dat voor beide de spelers de *remise* het veiligste is, dewijl hij die de partij wil winnen, dezelve moet verliezen.

N°. 7. De *positie* is: W. R. op 64. T. op 58. F. op 25 en P. op 56.
Z. *R.* op 19. *T.* op 41 en twee *PP.* op 48 en 50.

1. W. F. op 18.
Z. *R.* op 18 neemt F. of *T.* op 57, bij elken anderen *zet* zou hij den *P.* op 50 verliezen door den W. F.

2. W. T. op 50 neemt *P. sch.* of F. op 65.
Z. *R.* op 27 ,, *T.* op 58 neemt T. en maakt *pat.*
3. W. T. op 58.
Z. *R.* op 36.
4. W. T. op 60 *schaak.*
Z. *R.* op 45.
5. W. T. op 61 *schaak.*
Z. *R.* op 54.
6. W. T. op 62 *schaak.*
Z. *R.* op 53, zoo hij den T. neemt is het *pat.*
7. W. T. op 63.
Z. wat hij wil, zoo hij met zijnen *R.* naar 50 ging en dan *T.* op 57, dan zou de witte T. dien nemen en daarna den Z. *P.* met zijnen R. waarna hij zijnen P. tot D. zou kunnen brengen.
8. De witte blijft nu altijd met zijnen T. op 62 en 63 spelen, waardoor het *remise* blijft.

N°. 8. De *positie* is: W. R. op 61. C. op 45 en P. op 40.
Z. *R.* op 34 en drie *pionnen* op 11, 23 en 49.

1. W. C. op 51 *schaak.*
Z. *R.* op 42. Zoo hij op 43 speelde zoo zou hetzelfde spel ontstaan. Zoo de *R.* zich van den *P.* op 49 verwijderde om naar dien van 23 te gaan, dan zou de W. R. hem volgen en zijnen P. op 40 te hulp komen. Zoo de zwarte *R.* naar den *P.* op 11 wilde gaan dan zou de witte R. hem al weder volgen en door eene *oppositie* en *schaak* geven de partij *remise* houden.
2. W. C. op 57.
Z. *R.* op 50.
3. W. R. op 52.
Z. *R.* op 57 neemt C.
4. W. R. op 59.
Z. *P.* van 11 op 19, zoo hij *P.* op 27 speelde dan zou de W. R. dien *P.* op 51 tegen houden als wanneer de Z. *P.* van 23 op 31 zou moeten spe-

len, de W. P. zou dien niet nemen, maar regtstreeks naar 8 toe gaan, waar hij vroeger is dan de zwarte op 63 waardoor hij de partij moet winnen, door het *mat* zetten op 43.

5. W. R. op 51.
   Z. *P.* op 27.
6. W. R. op 59.
   Z. *P.* op 35.
7. W. R. op 51.
   Z. *P.* op 45.
8. W. R. op 59.
   Z. *P.* van 23 op 31, of *P.* op 51, welke de witte neemt, als wanneer hij D. haalt en de partij wint.
9. W. P. van 40 op 31 neemt *P.* zoo hij *pion* op 52 speelde dan zou hij het verliezen.
   Z. *P.* van 45 op 51.

Hetzij nu de W. R. den Z. *P.* neme, of zijnen P. op 25 speelt, het is in beide gevallen *pat.*

§ 10.

Einden van het spel, waarbij de vijand gedwongen wordt pat *te zetten of de partij te verliezen.*

NB. *De* pat *zettende verliest.*

N°. 1. De *positie* is: W. R. op 24, T. op 38, en drie *pionnen* op 22, 25 en 32.
Z. *R.* op 8, twee *TT.* op 7 en 55 en twee *PP.* op 26 en 43.

1. W. P. op 14.		
Z. *T.* op 6	of *T.* op 25 *sch.*	of *P.* op 51.
2. W. T. op 59	„ P. op 23	„ P. op 6 haalt D.
Z. *T.* op 14, 39 of 7	„ *T.* op 56 *sch.*	„ wat hij wil
3. W. P. op 14 of 15 *sch.*	„ R. op 31.	de witte zet
Z. *T.* op 39 of 15 of wat hij wil *pat*	„ *T.* op 55 *sch.*	hem altijd *mat.*

4. W. P. op 6 wordt D *sch.* of R. op 22.
Z. *T.* op 7. „ wat hij wil de witte zet hem
5. W. D. op 7 neemt *T.* (*) altijd *mat.*
Z. *R.* op 7 neemt D. *pat.*

N°. 2. De *positie* is: W. R. op 57, D. op 2 en T. op 42.
Z. *R.* op 17 en *P.* op 49.
1. W. D. op 10 *sch.* Z. *R.* op 25.
2. W. D. op 18 *sch.* Z. *R.* op 35.
3. W. T. op 41 *sch.* Z. *R.* op 41 neemt T.
4. W. D. op 42 *sch.* Z. *R.* op 42 neemt D. *pat.*

NB. De witte zou, bij den eersten *zet*, den zwarten kunnen *mat* zetten doch de partij wordt gespeeld om zich *pat* te doen zetten zoo als al de overigen van deze §.

N°. 3. De *positie* is: W. R. op 63, D. op 47 en F. op 4.
Z. *R.* op 16 en *P.* op 55.
1. W. F. op 22 of D. op 31.
Z. *R.* op 24 „ *R.* op 8.
2. W. D. op 15 *sch.* „ F. op 22 *sch.*
Z. *R.* op 32 „ *R.* op 16.
3. W. F. op 40 „ D. op 15 *mat.*
Z. *R.* op 40 neemt F.
4. W. D. op 23.
Z. *R.* op 48.
5. W. D. op 47 *sch.*
Z. *R.* op 47 neemt D. *pat.*

N°. 4. De *positie* is: W. R. op 8, D. op 9 en P. op 16.
Z. *R.* op 3.
1. W. R. op 15.
Z. *R.* op 4.
2. W. R. op 7.
Z. *R.* op 3 of *R.* op 5

(*) Wij zouden hier spelen D. op 22 *schaak* de zwarte moet zich met zijnen *T.* dekken, als wanneer de witten den *T.* met zijne D. neemt en *mat* zet.

DE VERTALER.

3. W. R. op 8	of R. op 8.
Z. *R.* op 4	,, *R.* op 4 of *R* op 6.
4. W. D. op 10	,, D. op 10 ,, D. op 14 *sch.*
Z. *R.* op 5	,, *R.* op 5 ,, *R.* op 14
5. W. D. op 11	,, D. op 11. neemt D. *pat.*
Z. *R.* op 6	,, *R.* op 6.
6. W. D. op 14 *sch.*	,, D. op 14 *sch.*
Z. *R.* op 14 neemt D. *pat*	,, *R.* op 14 neemt D. *pat.*

N°. 5. De *positie* is: W. R. op 61. D. op 60 en P. op 26.
Z. *R.* op 1 en *P.* op 11.

In dit spel kan men geene *pat* zetten, tenzij men bepale dat elke *pion* die de randrij bereikt, *koningin* kan worden en men dan meer dan eene *koningin* op het bord kan krijgen.

1. W. D. op 33 *sch.*	
Z. *R.* op 2	of *R.* op 10.
2. W. D. op 17	,, D. op 17 *sch.*
Z. *P.* op 19	,, *R.* op 2.
3. W. P. op 18	,, R. op 53.
Z. *P.* op 27	,, *P.* op 19.
4. W. R. op 52	,, P. op 18.
Z. *P.* op 35	,, *P.* op 27.
5. W. D. op 26	,, R. op 52 en nu even zoo als
Z. *P.* op 43 *sch.*	hiernevens bij den 4e *zet.*
6. W. R. op 51.	
Z. *R.* op 1 of 3	of *R.* op 10.
7. W. D. op 28	,, W. D. op 20.
Z. *R.* op 2	,, Z. *R.* op 1 of 3 of 17 en nu
8. W. D. op 4 *sch.*	wijst zich het spel van zelf
Z. *R.* op 10.	aan, zoo als hier nevens.
9. W. D. op 11 *sch.*	
Z. *R.* op 17 of 1.	
10. W. P. op 10.	
Z. *R.* op 9.	
11. W. P. op 2 wordt D. *sch.*	
Z. *R.* op 17.	
12. W. D. van 11 op 10 *sch.*	
Z. *R.* op 25.	

13. W. D. van 10 op 58.
Z. *R.* op 17 — of *R.* op 33.
14. W. D. van 2 op 10 *sch.* — „ D. van 2 op 26 *sch.*
Z. *R.* op 25 — „ *R.* op 41.
15. W. D. van 10 op 18 *sch.* — „ D. van 26 op 18.
Z. *R.* op 33 — en nu zoo als hiernevens
16. W. D. van 58 op 50. — bij den 15e *zet.*
Z. *P.* op 50 neemt D.
17. W. R. op 58.
Z. *R.* op 41.
18. W. D. op 42 *sch.*
Z. *R.* op 42 neemt D. *pat.*

No. 6. De *positie* is: W. R. op 36, C. op 21 en P. op 14.
Z. *R.* op 8 en *P.* op 17.

1. W. P. op 6 wordt D. *sch.* — Z. *R.* op 16.
2. W. C. op 38. — Z. *P.* op 25.
3. W. R. op 43. — Z. *P.* op 33.
4. W. R. op 50. — Z. *P.* op 41 *sch.*
5. W. R. op 57. — Z. *P.* op 49.
6. W. D. op 22. — Z. *R.* op 7.
7. W. D. op 24. — Z. *R.* op 14.
8. W. D. op 23 *sch.* — Z. *R.* op 13 of op 6, dan volgt het spel van den 10, 11, 8, 9 en 13 *zet.*
9. W. C. op 28 *sch.* — Z. *R.* op 6 of op 12, dan volgt D. op 22 en 13 of 14, het spel van den 13 of 12en *zet.*
10. W. D. op 16. — Z. *R.* op 5.
11. W. D. op 15. — Z. *R.* op 4.
12. W. D. op 14. — Z. *R.* op 3.
13. W. D. op 13. — Z. *R.* op 2.
14. W. D. op 12. — Z. *R.* op 1.
15. W. D. op 3 *sch.* — Z. *R.* op 9.
16. W. C. op 43. — Z. *R.* op 18.
17. W. C. op 26.
Z. *R.* op 25 — of *R.* op 26.
18. W. D. op 19 — „ D. op 11.
Z. *R.* op 34 — „ *R.* op 17 — of *R.* op 34.

19. W. C. op 41	of D. op 2	of D. op 19.
Z. *R.* op 25	„ *R.* op 25	„ *R.* op 42.
20. W. D. op 10	„ D. op 10	„ D. op 27.
Z. *R.* op 33	„ *R.* op 33	„ *R.* op 33.
21. W. D. op 18	„ D. op 18	„ D. op 18.
Z. *R.* op 41	„ *R.* op 41	„ *R.* op 41.
22. W. D. op 42 *sch.*	„ D. op 42 *sch.*	„ D. op 42 *sch.*
Z. *R.* op 42 *pat*	„ *R.* op 42 *pat*	„ *R.* op 42 *pat.*

N°. 7. De *positie* is: W. R. op 32, D. op 19 en twee PP. op 24 en 31.
Z. *R.* op 58, *D.* op 6, *T.* op 34, *C.* op 23 en *P.* op 16.

1. W. D. op 51 *sch.* Z. *R.* op 57.
2. W. D. op 49 *sch.* Z. *R.* op 49 *pat.*

N°. 8. De *positie* is: W. R. op 52 en P. op 56.
Z. *R.* op 30.

1. W. P. op 40. Z. *R.* op 22.
2. W. R. op 24. Z. *R.* op 14.
3. W. R. op 16. Z. *R.* op 22.
4. W. P. op 32. Z. *R.* op 14.
5. W. R. op 8. Z. *R.* op 6.
6. W. P. op 24. Z. *R.* op 14.
7. W. P. op 16. Z. *R.* op 6 *pat* of *R.* moet op 13 gaan als wanneer de witte P. *dame* haalt waardoor de partij onvermijdelijk voor den zwarten verloren is.

N°. 9. De *positie* is: W. R. op 64, D. op 50, C. op 51 en P. op 56.
Z. *R.* op 46 twee *TT.* op 4 en op 37, *F.* op 54 en vier *pionnen* op 38, 39, 45 en 48.

1. W. C. op 61 *sch.*
Z. *F.* op 61 neemt C.
2. W. D. op 54 *sch.* of D. op 55 *mat.*
Z. *R.*, *F.* of *P.* op 54 neemt D., *pat.*

N°. 10. De *positie* is: W. R. op 57, D. op 22, T. op 50 en C. op 36.
Z. *R.* op 41, twee *TT.* op 33 en 43, *F.* op 55 en twee *PP.* op 34 en 49.

1. W. C. op 51 *sch.* Z. *T.* op 51 neemt C.
2. W. T. op 42 *sch.* Z. *R.* of *F.* op 42 neemt T.
3. W. D. op 50 *sch.* Z. *T.* op 50 neemt D. *pat.*

§ 11.

Einden van het spel, waarbij de verliezende wint, of waarbij de vijand gedwongen wordt om mat *of* pat *te zetten.*

(Qui perd gagne.)

N°. 1. Bij deze spellen wordt vooronderseld dat de *pat*-zettende wint.

De *positie* is: W. R. op 64, twee TT. op 24 en 55, F. op 22, C. op 30 en twee PP. op 39 en 46.
Z. *R.* op 48 en drie *pionnen* op 16, 40 en 56.

1. W. T. op 32. Z. *P.* op 24.
2. W. F. op 31. Z. *P.* op 31 neemt F.
3. W. T. op 40 *sch.* Z. *P.* op 40 neemt T.
4. W. T. op 47 *sch.* Z. *P.* op 47 neemt T.
5. W. P. op 31. Z. *P.* op 55 *mat.*

N°. 2. De witte dwingt den zwarten om hem op 47 *mat* te zetten.

De *positie* is: W. R. op 38. D. op 46. T. op 53. F. op 32. C. op 24 en drie *pionnen* op 64, 55 en 56.
Z. *R.* op 8 en *P.* op 16.

1. W. T. op 5 *schaak.* Z. *R.* op 15.
2. W. R. op 47. Z. *R.* op 24 neemt C.
3. W. T. op 13. Z. *R.* op 31.
4. W. T. op 21. Z. *P.* op 24.
5. W. F. op 39. Z. *P.* op 32.
6. W. F. op 48. Z. *P.* op 40 *mat.*

N°. 3. De zwarte zal, met zijnen *P. mat* zetten, zonder den P. van den witten te nemen hetzij hij den *voorzet* hebbe of niet.

Zie Tabel L. N°. 24.

1. W. R. op 63 of P. op 48. *Z. P.* op 47. W. R. op 63 (speelde hij P. op 40, dan zou het spel ontstaan van de volgende verandering). *Z. D.* op 52. W. R. op 62 (speelde hij P. op 40 dan *Z. D.* op 56 *schaak*. W. R. op 62. Z. *P.* op 55 *mat*). Z. *D.* op 55 *schaak*. Z. *R.* op 63. Z. *D.* op 56 *sch.* W. R. op 62. Z. *P.* op 55 *mat.*
   Of P. op 40. Z. *R.* op 54. W. P. op 52 (of R. op 56. Z. *D.* op 20 *schaak*. R. op 64. Z. *P.* op 47. W. P. op 32. Z. *P.* op 55 *mat*). Z. *D.* op 28 *schaak*. W. R. op 56. Z. *D.* op 20 *schaak*. W. R. op 64. Z. *P.* op 47. W. P. op 24. Z. *P.* op 55 *mat.*
   Z. *D.* op 53.
2. W. R. op 64 of P. op 48. Z. *P.* op 47. W. P. op 40. Z. *D.* op 56. W. R. op 62. Z. *P.* op 55 *mat.*
   Z. *R.* op 54.
3. W. P. op 48.
   Z. *P.* op 47.
4. W. P. op 40.
   Z. *D.* op 52.
5. W. P. op 52.
   Z. *D.* op 20.
6. W. P. op 24.
   Z. *P.* op 55 *mat.*

Wanneer de zwarte den *voorzet* heeft, dan begint hij met den 2ᵉ *zet*, namelijk *R.* op 54 als wanneer het spel vervolgt zoo als hier boven is aangewezen.

N°. 4. De zwarte wordt gedwongen, met zijnen *P*. den witten R. *mat* te zetten, de witte mag zijnen R. niet verzetten.

Zie Tabel L. N°. 25.

1.	W. P. op 21.	Z. *R*. op 7 of 15.
2.	W. P. op 32.	Z. *R*. op 15, 8 of 7.
3.	W. F. op 40.	Z. *R*. op 7, 8 of 15.
4.	W. F. op 39.	Z. *R*. op 15, 8 of 7.
5.	W. C. op 37.	Z. *R*. op 7, 8 of 15.
6.	W. T. op 28.	Z. *R*. op 6, hij poogt uit den hoek te komen, dewijl de witte dan de voorwaarde niet zou kunnen vervullen.
7.	W. P. op 30.	Z. *R*. op 5.
8.	W. C. op 38.	Z. *R*. op 6.
9.	W. T. op 4 *schaak*.	Z. *R*. op 15.
10.	W. C. op 22.	Z. *P*. op 22 *mat*.

N°. 5. Dezelfde voorwaarde als bij het voorgaande spel.

Zie Tabel L. N°. 26.

1.	W. P. op 5 wordt D. *schaak*.	
	Z. *R*. op 16.	
2.	W. D. op 23 *schaak*.	
	Z. *R*. op 8	of *R*. op 7.
3.	W. P. op 40	„ C. op 24 *schaak*.
	Z. *R*. op 7	„ *R*. op 8.
4.	W. C. op 24 *schaak*	„ C. op 39.
	Z. *R*. op 8	„ *R*. op 7.
5.	W. C. op 39	„ P. op 40.
	Z. *R*. op 7	„ *R*. op 8.
6.	W. F. op 13	„ F. op 13.
	Z. *R*. op 8	„ *R*. op 7.
7.	W. D. op 5 *schaak*	„ F. op 31.
	Z. *R*. op 16	„ *R*. op 8.
8.	W. D. op 14	„ D. op 5 *schaak*.
	Z. *R*. op 8	„ *R*. op 16.

9. W. D. op 6 *schaak* of D. op 6.
Z. *R.* op 16 „ *P.* op 25 *mat.*
10. W. F. op 31.
Z. *P.* op 23 *mat.*

N°. 6 Zie Tabel L. N°. 27.

1. W. C. op 39 neemt *P. sch.* Z. *F.* op 39 neemt C.
2. W. C. op 48 neemt *P. sch.* Z. *F.* op 48 neemt C.
3. W. D. op 55 *schaak.* Z. *F.* op 55 neemt D. *mat.*

N°. 7. Zie Tabel L. N°. 28.

1. W. T. op 6 *schaak.* Z. *C.* op 7.
2. W. R. op 52. Z. *P.* op 41.
3. W. P. op 40. Z. *P.* op 49.
4. W. T. op 1. Z. *P.* op 57 wordt *D.*
5. W. T. op 57 neemt *D.* Z. *C.* op 22 *mat.*

N°. 8. Zie Tabel L. N°. 29.

1. W. D. op 38 *schaak.* Z. *R.* op 48.
2. W. F. op 63. Z. *P.* op 30.
3. W. D. op 31. Z. *P.* op 38.
4. W. C. op 30. Z. *P.* op 46.
5. W. D. op 55 *schaak.* Z. *P.* op 55 neemt D. *mat.*

N°. 9. Zie Tabel L. N°. 30.

1. W. D. op 20 *schaak.* Z. *P.* op 20 neemt D.
2. W. T. op 38. Z. *P.* op 28.
3. W. C. op 37 *schaak.* Z. *P.* op 37 neemt C.
4. W. F. op 45. Z. *P.* op 46 neemt P.
5. W. C. op 54. Z. *P.* op 55 neemt P. *mat.*

N°. 10. Zie Tabel L. N°. 31.

1. W. D. op 22 Z. *R.* op 7.
2. W. R. op 39. Z. *R.* op 6 of 16.
3. W. T. op 45. Z. *R.* op 7.

4. W. T. op 5 *sch.*	Z. *R.* op 16.
5. W. D. op 15.	Z. *R.* op 25.
6. W. C. op 38 *sch.*	
Z. *R.* op 16	of *R.* op 15.
7. W. R. op 32	„ R. op 52.
Z. *R.* op 15	„ *R.* op 16.
8. W. P. op 39	„ P. op 39.
Z. *R.* op 16	„ *R.* op 15.
9. W. C. op 28	„ C. op 28.
Z. *R.* op 15	„ *R.* op 16.
10. W. D. op 22 *sch.*	„ T. op 4.
Z. *R.* op 16	„ *R.* op 15.
11. W. D. op 23 *sch.*	„ D. op 22 *sch.*
Z. *P.* op 27 neemt D. *mat*	„ *R.* op 16.
12	D. op 25 *sch.*
	P. op 23 neemt D. *mat.*

N°. 11. Zie Tabel L. N°. 32.

1. W. T. op 53.	Z. *R.* op 49.
2. W. D. op 14.	Z. *R.* op 58.
3. W. T. op 59 *sch.*	Z. *R.* op 49.
4. W. F. op 29 *sch.*	Z. *R.* op 41.
5. W. D. op 9 *sch.*	Z. *R.* op 34.

6. W. D. op 36 *sch.* Z. *R.* op 25 of 26 of op 41, de witte speelt eveneens D. op 50 en het is zeer gemakkelijk te begrijpen dat zoo de zwarte *R.* bij den *P.* bleef, de *mat* veel spoediger zou daar zijn, dewijl de witte D. en T. hem dan niet daar henen zouden behoeven te drijven. Welke andere *zetten* de zwarte ook moge doen, het spel blijft altijd hetzelfde, dewijl hij niet over de rij van 3 op 59 kan komen uithoofde van den T. op 59. Men hebbe alleen slechts in acht te nemen dat, zoo men den zwarten *R.* geene *schaak* geeft, er altijd een *stuk* op 50 moet staan om aan *P.* het voortrukken te beletten. Voor den 7^{en} *zet* kan hij spelen wat hij wil; de witte omsingelt

zijnen *K.* met zijne eigene *stukken*, en waar de zwarte ook bij den elfden *zet* moge staan, *dit* is onverschillig wanneer slechts de D. en de T. hem naar 41 kunnen drijven.

7. W. D. op 50.	Z. *R.* op 17.
8. W. P. op 38.	Z. *R.* op 9.
9. W. F. op 52.	Z. *R.* op 1.
10. W. T. op 61.	Z. *R.* op 9.
11. W. C. op 53.	Z. *R.* op 10.
12. W. D. op 15 *sch.*	Z. *R.* op 1.
13. W. D. op 6 *sch.*	Z. *R.* op 10.
14. W. D. op 13 *sch.*	Z. *R.* op 1.
15. W. D. op 4 *sch.*	Z. *R.* op 10.
16. W. T. op 11 *sch.*	Z. *R.* op 18.
17. W. D. op 20 *sch.*	Z. *R.* op 26.
18. W. T. op 27 *sch.*	Z. *R.* op 33.
19. W. D. op 19 *sch.*	Z. *R.* op 41.
20. W. T. op 25 *sch.*	Z. *R.* op 50.
21. W. D. op 51 *sch.*	Z. *P.* op 51 neemt D. *mat.*

De PAARDENSPRONG.

Waarmede men alle vakken van het bord kan bezetten.

(Zie eerste deel bladzijde 52.)

Hoezeer deze opgave eigenlijk niet tot het schaakspel behoort, zoo willen wij echter de oplossing daarvan aan onze lezers mededeelen, dewijl een schaakspeler die ten minsten moet kennen, ofschoon hij daarom niet beter of slechter zal spelen. Het is gemakkelijk te begrijpen, dat wanneer men eenmaal dien sprong gevonden en dien goed in zijne gedachten heeft ingeprent, men dien dan ook altijd zal kunnen volbrengen op welk vak het *paard* dan ook sta, dewijl dat vak ook noodwendig in de ons bekende volgörde moet voorkomen, als wanneer men deze volgörde slechts behoeft voort te zetten.

Staat, bij voorbeeld het *paard* op 11 (zie Tabel M. N°. 21) zoo kan hij het gansche bord in de daarop aangeteekende en door voortloopende daarbij aangewezene nommers, volgens de rij, afspringen en aan het einde, op nommer 64 gekomen zijnde kan het weder bij den eersten *zet* op het vak komen waar het zijnen loop heeft aangevangen. Waar het *paard* dus geplaatst wordt behoeft hij slechts de nommers te vervolgen tot op nommer 64, van daar op 11 gaan en zoodoende verder voortspringen tot op het standpunt van waar het is uitgegaan en op deze wijze zal het altijd volgens de hier opgegeven volgörde alles kunnen afspringen. Men beginne bij voorbeeld op 42 dan ga men op 43, 44, 45 en zoo vervolgens tot op 64, dan op 1, 2, 3 enz. tot dat men op 41 is gekomen van waar men op 42, het vak waar men begonnen is, weder te staan komt.

Wanneer het *paard* op een hoekvak staat dan zegt de regel, dat het altijd zoo na aan de randrij moet blijven als mogelijk is en nooit achterwaarts moet springen. Wanneer men den paardensprong op Tabel M., N°. 22 gadeslaat, dan zal men zien dat dezelve op deze wijze wordt uitgevoerd, van hier kan het, wel is waar, niet op 1 springen, doch evenwel deze volgorde in het oog houden, met in achtneming dat, zoo het op vak 11 of daar beneden staat, het als dan rugwaarts naar 1 en van daar op 12 kan springen tot op 64; is het vak waarop het *paard* staat evenwel boven 11 dan gaat het naar 64 van daar op 11 en dan rugwaarts naar 1.

Het blijft intusschen toch altijd moeijelijk om deze volgorde in de gedachten in te prenten, en men zal die gemakkelijk vergeten en daarom zullen wij de volgende zeer gemakkelijk te onthouden aanwijzing geven, volgens welke iedereen; zonder zich te vergissen den paardensprong, van alle vakken beginnende, kan volvoeren.

Men verbeelde zich het bord in vier kleinere vierkanten, zoo als op Tabel M. N°. 23, afgedeeld, dan vertoonen zich, door den paardensprong, in elk van deze vierkanten, de daarop aangewezene geometrische figuren, twee vier-

kante en twee langwerpige ruiten, die zoowel met elkander als met de figuren in de andere vierkanten in verband staan. Om nu den paardensprong te maken behoeft er niets anders op het oog gehouden te worden dan dat men de figuur waartoe het vak behoort waarop het *paard* staat, in het vierkant van die figuur, zoodanig afspringe, dat men op eene evengelijke figuur in het naast bijgelegen vierkant kan komen en dan in ieder vierkant dezelfde figuur beschrijve, waarna men ten laatste in de tweede figuur van het volgende vierkant overgaat, hetwelk almede door al deszelfs vierkanten en langwerpige vierkanten afgesprongen wordt, en zoodanig gaat men voort tot dat men al de vierkanten heeft doorloopen en dan is de paardensprong volbragt.

Het *paard* staat, bij voorbeeld, op 36 dan ga het op 42, 57 en 51, van daar op 61, 55, 40 en 46, wijders op 29, 23, 8 en 14 en eindelijk op 4, 10, 25 en 19 hiermede is nu in ieder figuur een der langwerpige vierkanten afgesprongen en nu beginne men aan de regelmatige vierkanten doortegaan op 2, 17, 27 en 12, wijders op 6, 16, 31 en 21, vervolgens op 38, 48, 63 en 53 en daarna op 59, 49, 34 en 44, hiermede is in elk figuur een regelmatig vierkant afgesprongen; nu ga men weder tot de andere langwerpige vierkanten over en men springe op 50, 33, 43 en 60, dan op 54, 64, 47 en 37, daarna op 22, 32, 15 en 5 en vervolgens op 11, 1, 18 en 28 en nu volgens de vier laatste regelmatige vierkanten doortegaan op 13, 7, 24 en 30, daarna op 20, 3, 9 en 26, vervolgens op 41, 58, 52 en 35 en eindelijk op 45, 62, 56 en 39 en de paardensprong is volbragt.

De loop der koning, *der* koningin *en der* torens.

Deze kunnen allen het gansche bord overloopen zonder twee malen hetzelfde vak aan te doen, en dit is zoo gemakkelijk dat dit geene uitlegging behoeft.

De loop van den looper.

Deze kan nooit alle vakken aandoen (namelijk altijd die van de kleur, op welke hij staat), doch hij moet er ten minste drie tweemalen bezetten of anders drie vakken onaangeroerd laten, en bovendien altijd uit een der hoekvakken beginnen, zie Tabel M. N°. 24, waar men zulks door den *looper* op de zwarte vakken zal zien aangewezen, en even zoo is het gelegen met den *looper* op de witte vakken, dien wij met tittels hebben afgeteekend.

Zoo zijn er nog verscheidene andere kunststukjes op het schaakbord, zoo als bij voorbeeld: zeven verdubbelde *pionnen* te maken, of eenen *pion* uit den eenen hoek in den ander, schuin over het bord, *koningin* te doen worden, zonder dat hij eenen *pion* mag nemen, of wel van twee rijen verdubbelde *pionnen* tot drie naast elkander staande rijen te vormen en dergelijke meer, doch welke, tot het eigenlijke schaakspel niet behoorende, geene verdere oplossing behoeven.

NEGENDE HOOFDSTUK.

OVER HET VOORGEVEN EN ANDERE VERANDERINGEN OP DEN ALGEMEENEN REGEL VAN HET SCHAAKSPEL.

Wanneer een geoefend speler met eenen zwakkeren speelt, dan wordt het onderscheid in sterkte doorgaans vergoed, door het voorgeven van een of meerder *stukken*, welke alsdan uit het spel van den sterkeren worden weggenomen en waardoor hij minder middelen om te overwinnen te zijner beschikking overhoudt. Dit voorgeven is zeer leerzaam voor beide de spelers. Hij die voorgeeft leert daardoor de waarde en het doelmatig gebruik van zijne *stukken* beter kennen, en dezelve zoodanig gebruiken dat hij daarvan alle mogelijke dienst erlangt; hij wordt daardoor gewoon om met weinige krachten veel te doen, en hij zal zijne gemaakte vorderingen duidelijk gewaar worden, wanneer hij daarna met het volle spel speelt, want dan zal hij zien dat hij veel meer partij van zijne *stukken* zal kunnen trekken dan voorheen, toen hij de kracht van zijne *stukken* niet zoo goed kende, als nu, daar hij, door middel van voorgeven genoodzaakt is geweest, om met eene mindere magt in het strijdperk te treden. Ook kan hij, wanneer hij voorgeeft, zonder dat hij vrees behoeft te koesteren dat hij het spel zal ontleeren, met zwakkere spelers spelen, dewijl hij, door het voorgeven, deze even zoo sterk, ja zelfs sterker dan hij zelf kan maken.

Hij dien voorgegeven wordt kan ook daaruit leeren en wel voornamelijk de waarde en het gebruik dat men van

een, in zijne oogen gering *stuk* kan trekken, wanneer hij ziet hoe de meer geoefende speler hem daarmede in het naauw brengt, en nu en dan zelfs *mat* zet. Hij leert beter des vijands plannen en voornemens ontdekken, dewijl deze, uithoofde van zijne mindere magt zijne ontwerpen niet zoo goed kan bedekken en niet zoo zeker kan uitvoeren. Hij kan ook dan beter zien welke *zetten* des vijands hem nadeelig zouden kunnen worden, dewijl hij mindere *stukken* behoeft gade te slaan en daardoor zal hij geregelde en merkbare vorderingen maken, vooral wanneer hij opmerkzaam blijft wanneer hem mindere *stukken* worden voorgegeven. Hierdoor zal zijn lust en zijne leergierigheid telkens nieuw voedsel krijgen en daardoor zal hij weldra eene zekere hoogte bereiken.

Welke *stukken*, of welk voordeel men den zwakkeren speler kan toekennen, zal de meer geoefende zeer gemakkelijk na het spelen van de eerste partij, kunnen bepalen, men wachte zich slechts van door te veel op zijne krachten te bouwen, zich bespottelijk te maken. Door bij voorbeeld de *koningin* af te geven, wanneer een *toren* reeds te veel zou zijn. Beter is het dus den zwakkeren te laten bepalen wat men hem zal voorgeven, of hem alleen dat aan te bieden wat men in redelijkheid vermeent hem te kunnen geven, doch altijd onder de bescheidene aanmerking dat men het wil beproeven of het mogelijk is.

Ook spreke men niet terstond, na het winnen van een paar partijen, van voorgeven, beter doet men dat men wacht tot de partij daarom vraagt. Vele spelers willen niet gaarne iets voorgegeven zijn en gevoelen zich dan door het aanbod daartoe beleedigd, en in dit geval doet men voorzigtig wanneer men met dezulken niet speelt.

Het voorgeven bestaat niet alleen in het nemen van eenige *stukken* van het bord, maar ook in eene menigte van andere voordeelen welke men den zwakkeren toestaat als: in het toekennen van den paardensprong aan de vijandelijke *koningin*, hetwelk een belangrijk en ingewikkeld spel veroorzaakt, wanneer de voorgegevene dit voordeel zich ten nutte weet te maken.

In het bepalen van een vak waarop men den vijand zal *mat* zetten, deze kan alsdan zijnen *koning*, zonder eenig gevaar, midden onder de vijandelijke *stukken* brengen, daar deze hem toch niet kan *mat* zetten dan op het bepaalde vak.

In het aanwijzen van een *stuk* of eenen *pion*, waarmede men *mat* zal zetten, en welk *stuk* of *pion* dan, even zoo als de *koning*, tegen alle aanvallen beschermd moet worden, dit noemt men *pion* of *piece coëffée* (zie eerste deel, bladzijde 32).

In het vooraf bepalen van eene randrij op welke men *mat* zal zetten. Ook bij dit spel kan de *koning* werkdadig handelen, dewijl de vijand hem niet mag *mat* zetten dan op de aangewezene randrij.

In het aanwijzen van een of meerder *stukken* die men niet mag verzetten dan om daarmede een vijandelijk *stuk* te nemen. Deze tracht men dus de gelegenheid tot nemen van een *stuk* te onthouden, waardoor zij niet alleen werkeloos blijven, maar zelfs dikwerf andere *stukken* van den vijand in den weg staan.

In het bepalen van een zeker getal *zetten* binnen hetwelk men zal *mat* zetten.

In het vooraf bepalen of men eene opene of eene beslotene *mat* zal zetten (zie eerste deel bladzijde 19) hierbij is het raadzaam zijnen *koning* steeds door *stukken* omringd te houden en de vijandelijke *paarden* weg te nemen, dewijl deze het gemakkelijkste eene beslotene *mat* kunnen bewerken.

In het bepalen dat men den vijand geenen alleen overblijvenden *koning*, *roi depouillé* (zie eerste deel bladz. 25) zal laten; hierbij zoekt men, zooveel als mogelijk is, *stuk* om *stuk* af te ruilen en dan valt men op het laatst, met al zijne overgeblevene magt, aan; de *pionnen* moet men vooral van het bord zien te krijgen.

In de bepaling van een of meer *stukken* des vijands, die men niet nemen zal. Met deze *stukken* werkt de tegenpartij dan het meeste, dewijl zij niet genomen mogen worden.

In het bepalen van een of meerder *stukken* die men niet

mag laten nemen, en waarvan het verlies, tevens het verlies van de partij is. Op deze *stukken* wordt dan de voorname aanval des vijands gerigt.

In de bepaling dat men niet mag *rokkeren*.

In het toekennen van den paardensprong aan den vijandelijken *koning*, in dit geval is het zeer moeijelijk *mat* te zetten.

In de bepaling dat men zijnen *koning* niet zal verzetten. In dit geval tracht men hem met de *paarden* aan te vallen, dewijl hij zich daartegen niet kan dekken.

In het doen van afstand van het regt om zijne *pionnen*, twee vakken tevens van hun standpunt te doen voortgaan.

In het bepalen van eene rij over welke de vijandelijke *koning* niet mag komen; in dit geval brengt men zijnen *koning* zoo na aan die rij als mogelijk is, ten einde bij de eerste gelegenheid die te overschrijden.

In de bepaling dat men een of meerdere *stukken* niet twee malen achter elkander mag spelen.

In het voorgeven van alle *officieren* en *pionnen*, zoodat de *koning* dan alleen overblijft, doch deze heeft dan de magt en den loop van de *koningin* en van het *paard*. Zoodanig eene partij is alleen te winnen door het *mat* zetten van den vijandelijken *koning* te midden van zijne eigene *stukken*, derhalve moet men dan minder het nemen van *stukken* beoogen dan wel het doordringen op den *koning* van de tegenpartij.

Velen van deze wijzen van voorgeven vorderen eene groote opmerkzaamheid en eene meer dan gewone oefening. Er ontstaan daardoor zeer vele aanmerkelijke veranderingen in het spel, en daarom raden wij de schaakspelers aan, om wanneer zij in het geval zijn van te moeten voorgeven, deze opgenoemde wijzen van voorgeven, namelijk voor zoo ver het onderscheid in krachten, tusschen de beide spelers dit vergunt, gedurig af te wisselen en zich niet bij eene of twee van dezelven te bepalen.

Hij die voorgeeft, op welke wijze dit ook moge zijn, heeft altijd het regt van den eersten *zet* en mag, zonder dat dit als een *zet* gerekend wordt, bij het voorgeven van

de *koningin* den *pion* des *konings* twee vakken vooruit zetten, en bij het voorgeven van eenen *toren*, diens *pion* een vak vooruit zetten.

Verplaatsing der stukken *bij het opzetten.*

Het gewoonlijk op dezelfde wijze openen van het spel, hetwelk bijna altijd in het doen van dezelfde *zetten* bestaat en vooral bij dezulken die dikwijls met elkander spelen en dus elkanders manier van spelen kennende, vooraf berekenen kunnen wat de tegenpartij zal spelen en even als volgens een bepaald voorschrift, werktuigelijk hunne *tegenzetten* doen, waardoor het begin van het spel dikwerf vervelend en nietsbeduidend wordt, of wel voor hen die voorzigtig spelen en die begrijpen dat de partij welligt eens eenen anderen *zet* dan den gewonen zou kunnen doen, een nutteloos hoofdbreken baart, veroorzaakt eene eenvormigheid in het openen van het spel, welke men op de volgende wijze kan wegnemen.

Om de partijen, reeds van den beginnen af, aan eene andere rigting te geven, welke telkens een ander spel, andere ontwerpen en andere verdedigingsmiddelen aanbiedt en derhalve van den eersten *zet* af aan belangrijk is, geeft men de *pionnen* onder aan den voet, zoodat het niet zigtbaar is, wanneer zij staan, een nommer van 1 tot 8, beide spelers nemen dan eenen *pion* uit het vijandelijke spel. Wanneer zij nu beide hetzelfde nommer hebben getrokken worden de *officieren* welke achter dat nommer staan van het bord genomen, waarbij men zich rigt naar de witte *stukken*, met uitzondering evenwel zoo men het nommer van den *koning* getrokken heeft, als wanneer er op nieuw moet getrokken worden. Wanneer evenwel de beide partijen verschillende nommers hebben getrokken, zoo als bij voorbeeld 1 en 7 dan verwisselen de daar achterstaande *officieren* van plaats en dus gaat hier het *paard* op de plaats van den *toren* en de *toren* op de plaats van het *paard*. Zoo men 2 en 6 had getrokken dan moeten het *paard* en den *looper* van plaats veranderen, waardoor er

twee *loopers* op dezelfde kleur van het bord komen, ook is het dusdoende mogelijk dat de *koning* of de *koningin* op een hoekvak geplaatst moet worden. Hierdoor ontstaan veelvuldige veranderingen, die meestal zeer belangrijk zijn, nieuwe *positien* doen geboren worden en eene gansch andere wijze van spelen vorderen, en dit alles heeft ten gevolge dat het spel reeds van den eersten *zet* af aan onderhoudend en belangwekkende wordt.

TIENDE HOOFDSTUK.

VAN GEHEELE PARTIJEN.

Even zoo min als men bij het onderwijs in eenige wetenschap, zich ophoudt met ook de aanwending van die wetenschap te leeren, maar het aan den leerling overlaat om daarvan gebruik te maken naar aangelegenheid van de omstandigheden waarin hij zich bevindt, even zoo overbodig zou het zijn zoo wij de aangegevene regelen en wijzingen ten aanzien van het schaakspel op geheele partijen wilden toepassen, daar veelligt, ja hoogstwaarschijnlijk, al ware het dat wij eenige honderden van spellen doorspeelden niet eene van dezelven in alles overeen zou komen met de partijen die onze lezers gespeeld hebben of nog zullen spelen.

Duidelijk en omstandig hebben wij alles doorgeloopen wat de schaakspeler dient te weten om een spel behoorlijk te openen en te vervolgen, alle noodzakelijke regelen zijn opgenoemd en betoogd; om dezelve nu bij het spel in werking te brengen, dit wordt den speler overgelaten. Zoo hij dit boek met vrucht gelezen, begrepen en zich eigen gemaakt heeft dan zal hij van zelf leeren wat er in den loop en in het voortzetten van het spel in acht genomen dient te worden. Kan hij dit niet doen, dan zal hij het waarlijk bij doorgespeelde partijen niet leeren en dan ontbreekt hem, tot het wezenlijk begrijpen van de zaak, het noodige vernuft en de onmisbare bekwaamheden.

Het is bewezen dat, zoo als men in het gewone leven dikwerf ziet, dat sommige menschen met lust en ijver eene kunst of wetenschap bestuderen en met dat al weinig

of geene vorderingen daar in maken, dewijl de aanleg daartoe aan hen ontbreekt, even zoo is het ten aanzien van het schaakspel: velen studeren daarop, lezen alle boeken met lust en ijver, zij vestigen al hunne opmerkzaamheid op het spel wanneer zij spelen en met dat al blijven zij slechts middelmatige spelers, terwijl weder anderen in eenen zeer korten tijd alles begrijpen, zich alles weten in te prenten en daarvan een nuttig gebruik bij het spelen weten te maken, dezen zijn door de natuur met meer bevattelijkheid, meer vernuft, meer doorzigt begaafd.

Ondertusschen zou men verkeerd doen hieruit te willen besluiten dat al het studeren op het schaakspel overbodig zoude zijn, dewijl de goede spelers, als goede spelers geboren worden en al spelende kunnen leeren. Hij die zoo denkt, zal met al zijn natuurlijk vermogen toch niet ver komen en door den ijverig studerende, doch door de natuur minder begaafden al zeer spoedig overtroffen worden, want deze kent de regelen en de theorie van het spel, welke hij ten minste opvolgt en daardoor dikwerf vergoed, wat zijn vernuft en zijne berekeningen ontbreken, waartegen de alle studie verachtende schaakgenie, dikwerf tegen alle regelen aan handelende, in het blinde voortspeelt, nu en dan wel eens eenen fraaijen *zet* doet, doch juist uit gebrek aan theorie, zoodanig eenen *zet* niet weet te vervolgen en het nut dat dezelve aanbiedt, niet tot zijn voordeel kan aanwenden en er dat gebruik niet van kan maken dat anderen zouden doen.

Wij zullen slechts tot een voorbeeld nemen de *oppositie*. Veelligt doet bij een spel, waarbij het op de *oppositie* aan komt, de schaakgenie, die niet gestudeerd heeft, door zijn vernuft geleid, eenige goede *zetten*, maar vroeg of laat zal hij toch eenen miszet doen, doch de minder vernuftige, die goed gestudeerd heeft zal in dergelijke omstandigheden veel beter spelen, want nu is de partij juist op het punt, waarin het meer op berekening dan wel op *combinatien* aankomt; onverwachte *zetten* komen dan niet meer te pas, eene op gronden steunende berekening is dan de hoofdzaak, en hij die daartoe in staat is, zal altijd de overmagt op zijne tegenpartij hebben.

Maar noch de een noch de andere zal uit eene geheele partij iets meer kunnen leeren, dan het genen zij reeds wisten. *Zet* voor *zet* naspelen is tot niets dienstig, dit is slechts naäpen; men moet dus de partij in onderscheidene deelen afdeelen, eenige *positien* van dezelve opzetten en dan zien of er voor de beide partijen niet iets beters te doen zoude zijn, dan zij gedaan hebben. (*) Het vervolgen van al deze veranderingen zou ons evenwel spoedig de partij zelve uit het oog doen verliezen, en wij zouden dan altijd daar heen komen waar ons de openingen van het spel (**) zouden brengen, namelijk eene tot op een zeker punt gebragte partij voort te spelen, en waarom zou men dit dan bij eene ons vreemde partij doen en niet liever eene zelfgespeelde partij, waarin men toch meer belang zal stellen, naspelen en zijne feilen opsporen.

Er zijn ondertusschen verscheidene schrijvers over het schaakspel die geheele partijen als een voorbeeld hebben opgegeven, die slechts eeñ gebrek hebben, namelijk dat zij wel leerzaam zijn doch niet als voorbeeld gebezigd kunnen worden. Indien zij dit wezenlijk waren, dan zou daaruit volgen, dat een zoodanig spel alleen op deze en op geene andere wijze geeindigd zou kunnen worden. Indien dus, bij voorbeeld de zwarte *stukken* de partij verliezen, dan zou een PHILIDOR met de zwarte *stukken* spelende, het spel tegen elken eerstbeginnenden moeten verliezen, indien deze met de witte *stukken*, slechts naauwkeurig die *zetten* deed welke het boek hem voorschrijft.

(*) Bovendien bieden deze ten voorbeeld gestelde partijen alle combinatien niet aan, hetgeen, (wat ook sommige meesters in de kunst mogen zeggen) onmogelijk is. — Zij geven slechts eenige *hoofdzetten* en veranderingen aan.

(**) Dat alleen de openingen en het einde van het spel het eenige is waaruit men spelende kan leeren, en den studerenden te stade kan komen, wordt door eenen der eerste schrijvers, over het schaakspel, bevestigd.

laar is dit aannemelijk? (*) Volgt niet veeleer daaruit at men in den loop van het spel de verliezende *stukken*, f voorbedachtelijk, of door niet alles berekend te hebben ezen of genen miszet heeft doen begaan, of niet zoo goed oen spelen als zij wel hadden kunnen doen, en verdient an zulk een spel wel als een voorbeeld te worden opgeeven.

Het is waar, een mingeoefende zal vele moeite hebben m den eersten *miszet* te vinden. Hierin kan hij zich slechts ij zijne eigene gespeelde partijen oefenen, en niet bij deulke die hem verkeerdelijk als volkomen goed gespeelde partijen ten voorbeeld worden gegeven.

Hoe waar dit gezegde is, bewijzen ons die werken, waarin meesters in de kunst zich de moeite hebben gegeven, om partijen die door andere meesters ten voorbeeld opgegeven waren, te verbeteren en ons niet alleen aantoonen hoe de verliezende het spel moet winnen of *remise* maken zoo hij andere *zetten* doet, maar ook werkelijke *miszetten* en fouten aanwijzen (een bewijs te meer, dat ook de sterkste speler niet alles kan zien en berekenen). Zoo

(*) Hier omtrent zegt een schrijver over het schaakspel, zeer gepast: » Alle gevolgen van *zetten* kunnen alleen, naar den gewonen loop van het spel, tusschen twee goede spelers begrepen worden, doch niet onvoorwaardelijk en zonder in achtneming der buitengewone mogelijkheid, dewijl bij de onderscheidene en vele veranderingen in de *positien* niets bepaaldelijk vooruit kan worden berekend, en een goed overzigt dikwerf door eenen kunstigen *zet*, het slechtste spel kan verbeteren, zoo als de einden van het spel bewijzen." Waarom zal men dus op dit grenzenlooze veld ronddolen? waarop toch eindelijk eigen vernuft den goeden weg moet aanwijzen, een vernuft dat men uit geen leerboek kan putten, doch hetwelk de omstandigheden doen geboren worden. Bovendien moet men niet vergeten dat het schaakspel niet stelselmatig kan behandeld worden; maar dat het als spel, dikwerf van het vernuft onzer tegenpartij, van zijne speelwijze en van onderscheidene op ons werkende omstandigheden afhangt; waardoor het als spel aan toevallige oorzaken onderworpen blijft, die buiten onze berekening liggen, hetgeen door verscheidene voorname schrijvers over het schaakspel wordt toegestemd.

is, om slechts nog iets aan te voeren, dit onlangs ten aanzien van eenige *gambiet*spellen van PHILIDOR en andere meesters gedaan, welke spellen toch altijd als goede voorbeelden beschouwd zijn geworden. (*)

Wij zullen ons derhalve onthouden om het voetspoor van verscheidene schrijvers, over het schaakspel, te volgen en dus geene zoogenaamde spellen ten voorbeeld opgeven, en te minder nog, daar men van alle bekende, in onderscheidene werken te vinden, spellen, niet weet, of zij waarlijk gespeeld dan wel door dezen of genen zijn uitgedacht. Daarentegen gelooven wij evenwel den lezer geene ondienst te doen door hem eenige partijen, ter onderzoeking, voor te leggen, van welke eenigen in de schaakwereld beroemd zijn geworden en die wezenlijk gespeeld zijn, en dus des te eerder een onderzoek verdienen in hoeverre de verliezende partij beter had kunnen spelen, dan wel partijen welke nooit gespeeld zijn en derzelver geboorte alleen verschuldigd zijn aan het brein van dezen of genen goeden schaakspeler.

De beminnaars van het schaakspel mogen dan zoeken te vinden hoe de verliezer had moeten spelen, om niet te verliezen, hetwelk het gemakkelijkste op de volgende wijze

(*) Ook worden bij alle spellen ten voorbeeld gegeven, niet alle mogelijke variatien aangewezen, ofschoon verscheidenen, op eene vermoeijende wijze, zeer ver vervolgd worden. Maar wanneer de pasbeginnende deze partijen ziet, die hem worden aangeboden om te bestuderen, dan wordt hij afgeschrikt en de moed ontzinkt hem, en te meer nog daar er aan zijn eigen vernuft of genie niets overgelaten wordt.

Wij willen intusschen de bekende spellen ten voorbeeld gegeven, al derzelver waarde niet ontnemen, integendeel zij zijn aanbevelenswaardig en zij verdienen bestudeerd te worden, doch in een leerboek houd ik dezelve voor overbodig en zelfs schadelijk. Hij die het ondertusschen tot eene zekere hoogte in het schaakspel gebragt heeft moge dezelve wel eens nagaan, hij zal uit de goede aanvoering der *pionnen* van PHILIDOR, uit de onverwachte en stoute *zetten* van CALABROIS, uit het regelmatige en berekende spel van de Parijsche klub, en uit de voorbeeldelooze en meesterlijke verdediging tegen de *gambiet* van REINGANUM zeer veel kunnen leeren.

kan gedaan worden: van de *mat*, of van den beslissenden *zet* af, ga men *zet* voor *zet* terug, tot zoo ver waar men eenen anderen *zet* ontdekt, die den beslissenden slag zou hebben kunnen afweren, en dan vervolge men dezen *zet* in al deszelfs variatien zoo lang, tot dat men zich overtuigd heeft dat hij goed of verkeerd was; in het laatste geval gaat men weder eenige *zetten* verder terug, en men doet hetzelfde. Dit is wel is waar een langdurige arbeid en het geduld wordt daarbij niet weinig op de proef gesteld, doch het is de eenige weg. (*)

PHILIDOR die als een der eerste schaakspelers bekend is, speelde op den 8 mei 1785, in de schaakklub te *Londen*, drie partijen te gelijk, zonder het schaakbord te zien; zijne tegenspelers waren de Graaf BRÜHL, de Heer BOWDLER en de Heer MASERES, welke allen met de witte *stukken* speelden, den *voorzet* hadden en den laatsten nog den *pion* van 14 werd voorgegeven. Een der aanschouwers bij elk der partijen berigtte den Heer PHILIDOR welken *zet* zijne tegenpartij gedaan had.

(*) Wanneer, hetgeen niet te denken is, ons werk zulk een goed debiet hadde, dat er eene tweede uitgave van werd opgelegd, dan zal het ons aangenaam zijn, deze verzameling van wezenlijk gespeelde partijen te vermeerderen, en wij noodigen dus alle schaakspelers uit om ons dergelijke spellen mede te deelen en die, zoo mogelijk, met derzelver aanmerkingen te verrijken. Zoo het iemand bekend mogte zijn, waar en wanneer er eenen of anderen der bekende spellen ten voorbeeld gespeeld is, zoo verzoeken wij hen daarvan de mededeeling, dewijl wij dan daarvan het noodige gebruik zullen maken.

Bovendien, even zoo als een denkend krijgsman het meeste leert door het bestuderen van oorlogsgeschiedenissen, zoo meenen wij dat de schaakspeler zeer veel door het bestuderen van wezenlijk gespeelde partijen zal kunnen leeren, zij moeten alleen dat belangverwekkende bezitten, dat men weet dat dezelve waarlijk gespeeld zijn — want bedachte partijen wekken het belang niet op, even zoo min als eene verzonne oorlogsgeschiedenis dit zou doen. Hoe talrijker en volkomener deze verzameling ware, hoe meer nut zij zoude kunnen doen en aan de liefhebbers menigvuldige gelegenheden geven om de begane misslagen te vinden, en zich bij hun eigen spel daartegen in acht te nemen.

Eerste spel tusschen den Graaf BRÜHL en PHILIDOR.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 29.
2.	F. op 35.	*P.* op 19.
3.	D. op 53.	*P.* op 20.
4.	P. op 45.	*P.* op 30.
5.	P. op 44.	*C.* op 22.
6.	P. op 30 neemt *P.*	*F.* op 30 neemt P.
7.	P. op 36.	*P.* op 37.
8.	F. op 31.	*P.* op 28.
9.	F. op 42.	*F.* op 20.
10.	C. op 52.	*C.* van 2 op 12.
11.	P. op 48.	*P.* op 24.
12.	F. op 45.	*D.* op 13.
13.	P. op 38.	*P.* op 32.
14.	P. op 35.	*P.* op 17.
15.	P. op 28 neemt *P.*	*P.* op 28 neemt P.
16.	D. op 54.	*R.* *rokkeert* op 7.
17.	C. op 53.	*P.* op 26.
18.	R. *rokkeert* op 63.	*C.* op 18.
19.	C. op 47.	*P.* op 23.
20.	T. van 57 op 59.	*C.* op 35.
21.	C. op 30 neemt *F.*	*P.* op 30 neemt C.
22.	D. op 47 *schaak.*	*D.* op 15.
23.	D. op 15 neemt *D.*	*R.* op 15 neemt D.
24.	F. op 35 neemt *C.*	*P.* van 26 neemt F. op 35.
25.	P. op 47.	*T.* van 1 op 2.
26.	P. op 42.	*F.* op 41.
27.	T. op 51.	*P.* op 42 neemt P.
28.	P. op 42 neemt *P.*	*T.* van 2 op 3.
29.	T. op 3 neemt *T.*	*T.* op 3 neemt T.
30.	T. op 57.	*F.* op 34.
31.	T. op 17 neemt *P.*	*T.* op 45.
32.	R. op 54.	*T.* op 44.
33.	T. op 49.	*F.* op 52 neemt C.
34.	T. op 52 neemt *F.*	*T.* op 42 neemt P.
35.	T. op 51.	*P.* op 40.

36.	T. op 11 *schaak*.	*R.* op 23.
37.	P. op 40 neemt *P*.	*C.* op 32.
38.	T. op 12.	*C.* op 38 neemt P.
39.	F. op 38 neemt *C*.	*T.* op 46 *schaak*.
40.	R. op 55.	*T.* op 38 neemt F.
41.	T. op 28 neemt *P*.	*T.* op 46.
42.	T. op 4.	*T.* op 44.
43.	P. op 28.	*P.* op 38.
44.	P. op 20.	*T.* op 52 *schaak*.
45.	R. op 62.	*R.* op 14.
46.	P. op 32.	*P.* op 45.
47.	P. op 24.	*P.* op 53 *schaak*.

Nu verklaarde de Graaf Brühl de partij verloren te hebben. Zie Tabel M N°. 1, beide de partijen kunnen *koningin* halen, doch de zwarte eerst, die dan ook tegelijk *schaak* geeft en zeer spoedig den witten R. *mat* zet.

Tweede spel, met den Heer Bowdler.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 27.
2.	F. op 55.	*P.* op 21.
3.	D. op 53.	*C.* op 19.
4.	P. op 43.	*P.* op 17.
5.	P. op 33.	*P.* op 18.
6.	P. op 38.	*P.* op 20.
7.	C. op 46.	*C.* van 7 op 13.
8.	F. op 49.	*P.* op 23.
9.	P. op 44.	*F.* op 15.
10.	F. op 45.	*P.* op 28.
11.	C. van 58 op 52.	*R.* *rokkeert* op 7.
12.	R. *rokkeert* op 63.	*P.* op 30.
13.	P. op 29.	*P.* op 24.
14.	P. op 36.	*P.* op 35.
15.	P. op 34.	*P.* op 26.
16.	F. op 58.	*F.* op 12.
17.	F. op 51.	*D.* op 11.
18.	P. op 48.	*R.* op 16.

19.	R. op 56.	*C.* op 9.
20.	P. op 39.	*P.* op 33 neemt P.
21.	F. op 33 neemt *P.*	*C.* op 26.
22.	F. op 26 neemt *C.*	*F.* op 26 neemt F.
23.	T. op 63.	*T.* op 7.
24.	T. op 47.	*P.* op 25.
25.	P. op 25 neemt *P.*	*T.* op 25 neemt P.
26.	T. van 47 op 63.	*T.* van 7 op 1.
27.	T. op 25 neemt *T.*	*D.* op 25 neemt T.
28.	T. op 59.	*D.* op 41.
29.	C. op 62.	*D.* op 42.
30.	D. op 60.	*T.* op 49 *schaak*.
31.	F. op 52.	*D.* op 60 neemt D.
32.	T. op 60 neemt *D.*	*F.* op 33.
33.	T. op 58.	*F.* op 42.
34.	R. op 47.	*C.* op 19.
35.	C. op 45.	*F.* op 6.
36.	F. op 59.	*F.* op 41.
37.	P. op 40.	*F.* op 59 neemt P.
38.	T. op 59 neemt *F.*	*C.* op 13.
39.	P. op 32.	*T.* op 55.
40.	T. op 61.	*T.* op 61 neemt T.
41.	C. op 61 neemt *T.*	*P.* op 39 neemt P.
42.	R. op 39 neemt *P.*	*C.* op 30.
43.	C. op 30 neemt *C.*	*P.* van 23 op 30 neemt C. *sch.*
44.	R. op 47.	*F.* op 60.
45.	C. op 46.	*F.* op 46 neemt C.
46.	R. op 46 neemt *F.*	*R.* op 15.
47.	R. op 45.	*R.* op 14.
48.	R. op 52.	*R.* op 13.
49.	R. op 51.	*R.* op 12.
50.	R. op 50.	*R.* op 19.
51.	R. op 41.	*R.* op 26 *remise*.

Dit spel werd als *remise* verklaard. Zie Tabel M. N°. 2.

Derde spel, met den Heer MASERES, aan wien PHILIDOR den *P.* van 14 voorgaf.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*C.* op 24.
2.	P. op 36.	*C.* op 14.
3.	F. op 44.	*P.* op 21.
4.	C. op 46.	*P.* op 28.
5.	P. op 29.	*P.* op 27.
6.	P. op 43.	*C.* op 19.
7.	F. op 45.	*P.* op 18.
8.	F. op 26.	*F.* op 12.
9.	P. op 33.	*P.* op 17.
10.	F. op 44.	*P.* op 23.
11.	R. *rokkeert* op 63.	*D.* op 11.
12.	D. op 55.	*P.* op 35.
13.	F. op 51.	*T.* op 2.
14.	C. op 41.	*F.* op 13.
15.	P. op 48.	*R. rokkeert* op 7.
16.	C. op 56.	*P.* op 26.
17.	P. op 26 neemt *P.*	*P.* op 26 neemt P.
18.	D. op 39.	*R.* op 15.
19.	P. op 38.	*C.* op 24.
20.	D. op 47.	*C.* op 30.
21.	F. op 30 neemt *C.*	*T.* op 30 neemt F.
22.	D. op 46.	*P.* op 34.
23.	P. op 34 neemt *P.*	*C.* op 34 neemt P.
24.	P. op 39.	*T.* op 6.
25.	D. op 55.	*C.* op 44.
26.	F. op 59.	*D.* op 18.
27.	C. op 51.	*C.* op 59 neemt F.
28.	T. van 57 op 59 neemt *C.*	*D.* op 50 neemt P.
29.	C. op 45.	*D.* op 55 neemt D. *schaak.*
30.	R. op 55 neemt *D.*	*T.* op 42.
31.	T. op 46.	*T.* op 44.
32.	T. op 60.	*F.* op 33.
33.	T. op 44 neemt *T.*	*P.* op 44 neemt T.
34.	C. van 56 op 62.	*F.* op 34.

35.	T. op 54.	*F.* op 43.
36.	T. op 49.	*F.* op 42.
37.	T. op 54.	*F.* op 36 neemt P.
38.	T. op 52.	*T.* op 38 neemt P.
39.	T. op 44 neemt *P.*	*F.* op 35.
40.	C. op 35 neemt *F.*	*P.* op 35 neemt C.
41.	T. op 46.	*T.* op 46 neemt T.
42.	R. op 46 neemt *T.*	*F.* op 29 neemt P.
43.	R. op 37.	*F.* op 22.
44.	C. op 45.	*P.* op 43.
45.	R. op 44.	*R.* op 14.
46.	C. op 60.	*R.* op 13.
47.	C. op 43 neemt *P.*	*F.* op 43 neemt C.
48.	R. op 43 neemt *F.*	*R.* op 20.
49.	R. op 36.	*P.* op 29 *schaak.*
50.	R. op 37.	*R.* op 21.
51.	P. op 40.	*P.* op 24.
52.	R. op 45.	*R.* op 28.
53.	R. op 44.	*P.* op 37 *schaak.*
54.	R. op 45.	*R.* op 29.
55.	P. op 31.	*P.* op 32.
56.	R. op 53.	*R.* op 38.
57.	R. op 54.	*R.* op 39.
58.	R. op 45.	*R.* op 40 neemt P.
59.	R. op 37 neemt *P.*	*R.* op 31 neemt P.

Nu werd de partij als voor PHILIDOR opgegeven. Zie Tabel M. N°. 3.

Op den 10 mei 1788 speelde PHILIDOR, op dezelfde wijze, in de schaakklub te *Londen*, wederom drie partijen zonder het bord te zien, namelijk tegen den reeds gemelden Graaf BRÜHL, den Heer NOWELL en den Heer LEICESTER. Deze allen hadden den *voorzet* en de twee laatstgenoemde kregen bovendien den *P.* van 14 voor. PHILIDOR speelde met de zwarte *stukken.*

Eerste spel, met den Graaf Brühl.

Men vergelijke dit spel met het *Gambiet*-spel N°. 14. Zie eerste deel bladzijde 270.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 29.
2.	P. op 38.	*P.* op 38 neemt P.
3.	C. op 46.	*P.* op 31.
4.	F. op 35.	*F.* op 15.
5.	P. op 40.	*P.* op 24.
6.	P. op 31 neemt *P.*	*P.* op 31 neemt P.
7.	T. op 8 neemt *T.*	*F.* op 8 neemt T.
8.	P. op 36.	*P.* op 39.
9.	F. op 38 neemt *P.*	*P.* op 46 neemt C.
10.	D. op 36 neemt *P.*	*D.* op 13.
11.	P. op 43.	*C.* op 22.
12.	C. op 52.	*P.* op 28.
13.	F. op 44.	*P.* op 37 neemt P.
14.	C. op 37 neemt *P.*	*C.* op 37 neemt C.
15.	D. op 37 neemt *C.*	*D.* op 37 neemt D.
16.	F. op 37 neemt *D.*	*P.* op 19.
17.	R. op 52.	*F.* op 21.
18.	P. op 42.	*C.* op 12.
19.	T. op 64.	*F.* op 22.
20.	R. op 51.	*R. rokkeert* op 3.
21.	F. op 20.	*C.* op 18.
22.	F. op 27.	*R.* op 11.
23.	T. op 16.	*T.* op 8.
24.	P. op 55.	*T.* op 16 neemt T.
25.	F. op 16 neemt *T.*	*C.* op 12.
26.	R. op 44.	*C.* op 27 neemt F.
27.	P. op 27 neemt *C.*	*F.* op 13.
28.	P. op 54.	*P.* op 17.
29.	P. op 41.	*P.* op 30.
30.	F. op 25.	*R.* op 12.
31.	F. op 32.	*F.* op 51.
32.	F. op 60.	*F.* op 59.
33.	F. op 33.	*F.* op 41 neemt P.

34. R. op 43.	*F.* op 59.
35. F. op 60.	*F.* op 38.
36. R. op 36.	*R.* op 15.
37. P. op 26.	*R.* op 22.
38. F. op 46.	*F.* op 12.
39. P. op 18.	*F.* op 31.
40. F. op 60.	*F.* op 40.
41. R. op 45.	*R.* op 29.
42. F. op 46.	*F.* op 13.
43. R. op 44.	*F.* op 27 neemt P.
44. R. op 43.	*F.* op 18 neemt P.
45. R. op 42.	*R.* op 36.

Nu werd verklaard dat PHILIDOR de partij had gewonnen. Zie Tabel M. N°. 4.

Tweede spel, met den Heer NOWELL. Deze had den *P.* van 14 voor.

Wit.	Zwart.
1. P. op 37.	*C.* op 24.
2. F. op 55.	*P.* op 21.
3. P. op 44.	*C.* op 14.
4. P. op 38.	*P.* op 28.
5. F. op 42.	*F.* op 27.
6. C. op 46.	*R. rokkeert* op 7.
7. P. op 29.	*P.* op 19.
8. P. op 36.	*F.* op 18.
9. P. op 41.	*D.* op 13.
10. R. *rokkeert* op 63.	*P.* op 27.
11. P. op 43.	*C.* op 19.
12. F. op 45.	*F.* op 12.
13. D. op 53.	*P.* op 23.
14. F. op 51.	*C.* op 24.
15. C. van 58 op 52.	*C.* op 30.
16. T. op 54.	*C.* op 45 neemt F.
17. D. op 45 neemt *C.*	*T.* van 1 op 3.
18. C. op 42.	*P.* op 36 neemt P.
19. C. van 46 op 36 neemt *P.*	*C.* op 36 neemt C.
20. C. op 36 neemt *C.*	*T.* op 35.

21.	T. op 60.	*T.* van 35 op 3.
22.	P. op 48.	*T.* op 14.
23.	R. op 56.	*T.* van 3 op 6.
24.	D. op 47.	*F.* op 4.
25.	T. van 60 op 62.	*P.* op 26.
26.	D. op 45.	*P.* op 25.
27.	T. op 46.	*T.* op 15.
28.	D. op 52.	*F.* op 11.
29.	F. op 44.	*T.* op 2.
30.	R. op 64.	*P.* op 31.
31.	T. op 47.	*P.* op 38 neemt P.
32.	T. op 15 neemt *T.*	*D.* op 15 neemt T.
33.	T. op 38 neemt *P.*	*D.* op 29 neemt P.
34.	T. op 39 *schaak.*	*R.* op 8.
35	C. op 46.	*D.* op 22.
36.	T. op 40.	*R.* op 7.
37.	F. op 16 neemt *P. sch.*	*R.* op 15.
38.	F. op 44.	*T.* op 8.
39.	T. op 39 *schaak.*	*R.* op 6.
40.	D. op 45.	*R.* op 5.
41.	T. op 23.	*D.* op 38.
42.	D. op 27.	*R.* op 4.
43.	T. op 15.	*D.* op 20.
44.	D. op 45.	*T.* op 6.
45.	D. op 31 *schaak.*	*R.* op 3.
46.	D. op 52.	P. op 29.
47.	T. op 23.	*F.* op 21.
48.	D. op 24.	*T.* op 5.
49.	F. op 26 neemt P.	*T.* op 13.
50.	D. op 8 *schaak.*	*R.* op 10.
51.	T. op 31.	P. op 37.
52.	C. op 29.	*R.* op 18.
53.	P. op 33.	*P.* op 45.
54.	C. op 46.	*F.* op 12.
55.	D. op 36 *schaak.*	*D.* op 27.
56.	D. op 27 neemt *D.*	*R.* op 27 neemt D.
57.	F. op 12 neemt *F.*	*P.* op 55.
58.	C. op 61.	*T.* op 12 neemt F.

59.	R. op 65.	*T.* op 14.
60.	C. op 46.	*T.* op 46 neemt C.

Nu eindigde de partij daar het geen twijfel leed of PHILIDOR had dezelve gewonnen. Zie Tabel M. N°. 5.

Derde spel met den heer LEIJCESTER, dien PHILIDOR ook den *P.* van 14 voorgaf.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 27.
2.	D. op 32 *schaak.*	*P.* op 25.
3.	D. op 27 neemt P.	*C.* op 19.
4.	P. op 45.	*P.* op 29.
5.	D. op 45.	*C.* op 22.
6.	P. op 48.	*P.* op 28.
7.	P. op 28 neemt *P.*	*C.* op 28 neemt P.
8.	D. op 53.	*C.* op 38.
9.	D. op 46.	*F.* op 24.
10.	F. op 26.	*R. rokkeert* op 7.
11.	D. op 37.	*F.* op 30.
12.	D. op 35 *schaak.*	*R.* op 8.
13.	D. op 62.	*F.* op 44.
14.	F. op 44 neemt *F.*	*C.* op 44 neemt F. *schaak.*
15.	R. op 53.	*T.* op 54 neemt P. *schaak.*
16.	D. op 54 neemt *T.*	*C.* op 54 neemt D.
17.	R. op 54 neemt *C.*	*D.* op 44.
18.	C. op 53.	*T.* op 6 *schaak.*
19.	R. op 61.	*P.* op 37.
20.	T. op 62.	*T.* op 62 neemt T. *schaak.*
21.	R. op 62 neemt *T.*	*D.* op 51.
22.	R. op 61.	*C.* op 29.
23.	C. op 41.	*C.* op 44 *schaak.*
24.	R. op 62.	*D.* op 60 *mat.*

Zie Tabel M. N°. 6.

Op den 13den van Maart 1790 speelde PHILIDOR, in de Schaakklub te *London*, weder drie partijen te gelijk, tegen de heeren CONWAIJ, SHELDON en SMITH; hij gaf aan elk

hunner den *voorzet* en hij mogt alleen het bord, waarop de eerstgemelde speelde, zien. PHILIDOR speelde nu met de witte *stukken*.

Eerste spel met den heer CONWAIJ.

	Zwart.	Wit.
1.	*P.* op 29.	P. op 37.
2.	*F.* op 27.	P. op 43.
3.	*C.* op 19.	F. op 44.
4.	*P.* op 20.	F. op 51.
5.	*D.* op 22.	D. op 53.
6.	*F.* op 39.	C. op 46.
7.	*C.* van 7. op 13.	P. op 44.
8.	*P.* op 24.	F. op 45.
9.	*F.* op 18.	P. op 54.
10.	*R.* *rokkeert* op 3.	P. op 48.
11.	*F.* op 46 neemt C.	D. op 46 neemt *F.*
12.	*D.* op 46 neemt D.	P. op 46 neemt *D.*
13.	*P.* op 28.	P. op 53.
14.	*P.* op 30.	P. op 28 neemt *P.*
15.	*T.* op 28 neemt P.	P. op 25.
16.	*F.* op 45 neemt F.	P. op 45 neemt *F.*
17.	*T.* van 28 op 4.	R. op 53.
18.	*C.* op 7.	C. op 52.
19.	*C.* op 22.	P. op 40.
20.	*P.* op 37.	P. van 46 op 37 neemt *P.*
21.	*C.* op 37 neemt P.	C. op 37 neemt *C.*
22.	*P.* op 37 neemt C.	P. op 36.
23.	*T.* van 8 op 5.	T. van 57 op 62.
24.	*T.* op 20.	T. op 38.
25.	*P.* op 18.	P. op 18 neemt *P.*
26.	*P.* op 18 neemt P.	T. op 37 neemt *P.*
27.	*T.* op 6.	T. op 39.
28.	*P.* op 23.	T. van 64 op 63.
29.	*C.* op 13.	P. op 37.
30.	*T.* van 20 op 22.	T. van 63 op 55.
31.	*T.* op 46.	F. op 44.
32.	*T.* op 48.	T. van 55 op 47.

33.	*T.* op 47 neemt T.	T. op 47 neemt *T.*
34.	*T.* op 38.	P. op 29.
35.	*T.* op 40 neemt P.	F. op 23 neemt P.
36.	*C.* op 23 neemt F.	T. op 23 neemt *C.*
37.	*R.* op 12.	R. op 44.
38.	*T.* op 64.	R. op 35.
39.	*P.* op 19.	P. op 26.
40.	*P.* op 26 neemt *P. sch.*	R. op 28.
41.	*T.* op 48.	T. op 15 *schaak.*
42.	*R.* op 3.	P. op 21.
43.	*T.* op 43 neemt P.	T. op 7 *schaak.*
44.	*R.* op 10.	P. op 13.
45.	*T.* op 45.	P. op 5 wordt *D.*
46.	*T.* op 5 neemt D.	T. op 5 neemt T.

en nu werd de partij door Philidor gewonnen beschouwd. Zie Tabel M. N°. 7.

Tweede partij met den Heer Scheldon.

	Zwart.	Wit
1.	*P.* op 29.	P. op 37.
2.	*F.* op 27.	P. op 43.
3.	*C.* op 22.	P. op 36.
4.	*P.* op 36 neemt P.	P. op 36 neemt *P.*
5.	*F.* op 34 *schaak.*	C. op 43.
6.	*P.* op 28.	P. op 29.
7.	*C.* op 37.	F. op 45.
8.	*R.* *rokkeert* op 7.	P. op 46.
9.	*C.* op 43 neemt C.	P. op 43 neemt *C.*
10.	*P.* op 22. (*)	P. op 38.
11.	*F.* op 21.	C. op 46.
12.	*C.* op 12.	F. op 44.
13.	*P.* op 27.	R. *rokkeert* op 63.

(*) Het is ons onbegrijpelijk waarom den Heer Scheldon, in de plaats van *P.* op 22 te spelen, den witten P. op 43 met zijnen *F.* niet genomen heeft, waardoor hij eenen T. voor zijnen *F.* zou hebben gekregen en de P. van 43 nog bovendien.

De Vertaler.

14.	*F.* op 25.	D. op 51.
15.	*P.* op 30.	C. op 31.
16.	*D.* op 13.	C. op 21 neemt *F.*
17.	*D.* op 21 neemt C.	P. op 35.
18.	*C.* op 18.	P. op 27 neemt *P.*
19.	*C.* op 35 neemt P.	F. op 35 neemt *C.*
20.	*P.* op 25 neemt F.	T. van 57 op 59.
21.	*P.* op 45.	T. van 62 op 60.
22.	*T.* van 6 op 4.	T. op 20.
23.	*T.* op 20 neemt T.	P. van 27 op 20 neemt *T.*
24.	*F.* op 18.	F. op 18 neemt *F.*
25.	*P.* op 18 neemt F.	D. op 42.
26.	*R.* op 14.	D. op 21 neemt *D. sch.*
27.	*R.* op 21 neemt D.	T. op 43 neemt *P.*
28.	*T.* op 49 neemt P.	T. op 44.
29.	*R.* op 12.	P. op 21 *schaak.*
30.	*R.* op 21 neemt P.	P. op 12.
31.	*T.* op 1.	P. op 4 wordt D.
32.	*T.* op 4 neemt D.	T. op 4 neemt *T.*

en nu werd de partij aan PHILIDOR gewonnen gegeven. Zie Tabel M. N°. 8.

Derde spel met den Heer SMITH.

	Zwart.	Wit.
1.	*P.* op 29.	P. op 37.
2.	*F.* op 27.	C. op 46.
3.	*P.* op 20.	P. op 43.
4.	*F.* op 39.	P. op 48.
5.	*F.* op 46 neemt C.	D. op 46 neemt *F.*
6.	*C.* op 19.	P. op 54.
7.	*F.* op 18.	P. op 33.
8.	*P.* op 17.	F. op 35.
9.	*C.* op 22.	P. op 44.
10.	*D.* op 12.	F. op 45.
11.	*F.* op 45 neemt F.	P. op 45 neemt *F.*
12.	*R.* *rokkeert* op 7.	P. op 39.
13.	*P.* op 24.	C. op 52.

14.	*C.* op 16.	P. op 40.
15.	*P.* op 23.	R. op 53.
16.	*R.* op 15.	P. op 36.
17.	*P.* op 22.	C. op 62.
18.	*C.* op 13.	C. op 47.
19.	*P.* op 19.	T. van 57 op 63.
20.	*P.* op 28.	F. op 44.
21.	*P.* op 37 neemt P.	D. op 37 neemt *P.*
22.	*C.* op 28.	R. op 52.
23.	*T.* van 1 op 5.	P. op 32.
24.	*D.* op 14.	F. op 51.
25.	*C.* op 13.	P. op 23 neemt *P.*
26.	*D.* op 25 neemt P.	D° op 23 neemt *D.*
27.	*C.* op 25 neemt D.	C. op 30 *schaak.*
28.	*R.* op 8.	T. op 24 neemt *P.*
29.	*T.* op 7.	T. op 16 neemt *C.* *schaak.*
30.	*R.* op 16 neemt T.	T. op 64 *schaak.*
31.	*C.* op 40.	T. op 40 neemt *C.* *schaak.*
32.	*R.* op 23.	C. op 24 *schaak.*
33.	*R.* op 31. (*)	T. op 32 *mat.*

Zie Tabel M. N°. 9.

PARTIJEN.

Welke de schrijver in het jaar 1804, in *'s Gravenhage* in garnisoen liggende, met eenen zijner krijgsmakkers te *Breda* door briefwisseling speelde.

De witte *stukken* staan van 1 tot 16, en de zwarte van 49 op 64.

De schrijver verklaart evenwel plegtig, zoo men hem wilde beschuldigen dat hij deze partijen ten voorbeelde opgave, dat dit het geval niet is, dewijl hij later de vele mislagen daarin ontdekt heeft. Hij geeft deze partijen, alleen als wezenlijk gespeeld, op.

(*) Het komt ons voor dat, zoo de Heer Smith hier *R.* op 15 had gespeeld, hij de partij nog lang zou hebben kunnen staande houden, hoezeer hij dezelve, wegens de overmagt van den witten, eindelijk zou hebben moeten verliezen.

De Vertaler.

Eerste partij.

	Zwart.	Wit.
1.	*P.* op 36.	P. op 28.
2.	*P.* op 37.	D. op 19.
3.	*P.* op 29.	F. op 30.
4.	*C.* op 41.	P. op 21.
5.	*P.* op 43.	F. op 41 neemt *C.*
6.	*P.* op 41 neemt F.	P. op 22.
7.	*P.* op 38.	P. op 32.
8.	*C.* op 46.	C. op 24.
9.	*P.* op 48.	P. op 17.
10.	*D.* op 45.	F. op 37.
11.	*C.* op 40.	C. op 12.
12.	*F.* op 53.	C. op 30.
13.	*C.* op 30 neemt C.	F. op 30 neemt *C.*
14.	*F.* op 44.	F. op 44 neemt *F.*
15.	*D.* op 44 neemt F.	P. op 30.
16.	*D.* op 47.	R. *rokkeert* op 2.
17.	*D.* op 44.	C. op 18.
18.	*T.* op 58.	C. op 35.
19.	*R.* *rokkeert* op 62.	C. op 18.
20.	*T.* op 53.	D. op 35.
21.	*D.* op 51.	P. op 25.
22.	*R.* op 63.	C. op 33.
23.	*D.* op 42.	P. op 18.
24.	*T.* op 45.	P. op 40.
25.	*F.* op 52.	R. op 9.
26.	*R.* op 56.	T. van 3 op 7.
27.	*T.* op 63.	P. op 31.
28.	*P.* op 31 neemt P.	T. op 31 neemt *P.*
29.	*F.* op 61.	T. op 23.
30.	*P.* op 47.	P. op 47 neemt *P.*
31.	*F.* op 47 neemt P.	T. van 8 op 7.
32.	*D.* op 35 neemt D.	P. op 35 neemt *D.*
33.	*F.* op 54.	C. op 50.
34.	*T.* van 45 op 47.	T. op 47 neemt *T.*
35.	*T.* op 47 neemt T.	T. op 47 neemt *T.*

36.	*R.* op 47 neemt T.	C. op 60.
37.	*F.* op 61.	C. op 45.
38.	*P.* op 33.	R. op 10.
39.	*R.* op 46.	C. op 28.
40.	*P.* op 40.	C. op 13.
41.	*P.* op 52.	C. op 7.
42.	*R.* op 38.	C. op 24.
43.	*R.* op 31.	C. op 39.
44.	*P.* op 28.	C. op 29 neemt *P.*
45.	*P.* op 21 neemt P.	C. op 46 *schaak.*
46.	*R.* op 30 neemt P.	C. op 61 neemt *F.*
47.	*P.* op 13.	hier gaf de witte de partij verloren.

Zie Tabel M. N°. 10.

Tweede partij.

	Zwart.	Wit.
1.	*P.* op 36.	P. op 28.
2.	*F.* op 38.	F. op 30.
3.	*P.* op 45.	C. op 19.
4.	*D.* op 43.	C. op 22.
5.	*P.* op 46.	P. op 21.
6.	*P.* op 41.	P. op 24.
7.	*P.* op 39.	F. op 23.
8.	*P.* op 34.	F. op 20.
9.	*P.* op 26.	F. op 38 neemt *F.*
10.	*P.* op 38 neemt F.	C. op 2.
11.	*P.* op 33.	D. op 13.
12.	*P.* op 40.	F. op 16.
13.	*P.* op 32.	P. op 25.
14.	*P.* op 31.	C. op 32 neemt *P.*
15.	*P.* op 24 neemt P.	C. op 38 neemt *P.*
16.	*C.* op 52.	C. op 12.
17.	*C.* op 42.	P. op 18.
18.	*P.* op 25.	C. op 22.
19.	*D.* op 19.	R. *rokkeert* op 6.
20.	*P.* op 17.	P. op 29.
21.	*C.* op 53.	P. op 36 neemt *P.*

22.	*C.* van 42 op 36 neemt P.	C. van 38 op 52.
23.	*D.* op 43.	D. op 45.
24.	*P.* op 38.	D. op 43 neemt *D.*
25.	*C.* op 43 neemt D.	C. op 38 neemt *P.*
26.	*C.* op 46.	T. op 45.
27.	*C.* op 28 neemt P.	C. van 38 op 28 neemt *C.*
28.	*C.* op 51.	T. op 29.
29.	*C.* op 16 neemt F.	C. op 16 neemt *C.*
30.	*R.* op 52.	T. van 1 op 4.
31.	*F.* op 44.	C. op 38.
32.	*T.* van 57 op 62.	C. op 44 neemt *F.*
33.	*P.* op 44 neemt C.	T. op 26 neemt *P.*
34.	*T.* van 64 op 63.	T. op 20.
35.	*T.* op 59.	P. op 19.
36.	*T.* op 57.	T. op 32.
37.	*T.* op 64.	P. op 27.
38.	*R.* op 43.	P. op 26.
39.	*T.* op 32 neemt T.	P. op 32 neemt *T.*
40.	*T.* op 25.	T. op 18.
41.	*P.* op 36.	P. op 36 neemt *P.* *schaak.*
42.	*R.* op 36 neemt P.	T. op 24 neemt *P.*
43.	*R.* op 27.	T. op 18.
44.	*T.* op 26 neemt P.	T. op 17 neemt *P.*
45.	*R.* op 36.	T. op 24.
46.	*R.* op 45.	P. op 40.
47.	*R.* op 54.	P. op 48.
48.	*R.* op 63.	P. op 56.
49.	*R.* op 64.	

Zoo verre was het spel gevorderd, toen de beide spelers bijeen kwamen, en op eenen avond eindigde zij de partij, zonder dat de *zetten* werden opgeteekend. De witte beging eenige misslagen, zoodat de zwarte de gelegenheid kreeg om zijne *pionnen* te nemen en *remise* te maken, ofschoon hij, zoo de witte goed gespeeld had, de partij had moeten verliezen. (*) Zie

(*) Wij begrijpen niet hoe het mogelijk is dat de witte deze partij niet op de gemakkelijkste wijze van de wereld gewonnen heeft, wanneer hij, bijvoorbeeld, gespeeld had: C. op 22,

dezelve, voor zoo verre als hij hier is opgeteekend q
Tabel M. N°. 11.

geeft nu zwarte T. *schaak* op 2, dan gaat witte R. op 15. Z. 1
op 34 om W. C. 39 te betwisten. W. R. op 23. Z. T. op 33. W
R. op 31. Z. T. op 25 *schaak*. W. R. op 38. Z. T. op 33 *schaa*
W. C. op 37. (zoo de zwarte T. nu de rij van 33 op 40 verla
dan geeft W. C. op 54 *schaak*. en de partij is gewonnen.) Z. 1
op 34. W. P. op 30. Z. T. op 33. W. R. op 31. en nu spele d
zwarte wat hij wil. W. C. geeft *schaak* op 54 of op 47 en d
partij is gewonnen.

Zoo de zwarte T. na dat W. C. op 22 gespeeld heeft, de r
van 54 op 40 niet bezet maar bijvoorbeeld op 25 gaat om den P
van 9 te nemen, dan speelt W. C. op 39. Z. T. op 33. om C
aan te vallen. W. P. op 30. Z. T. op 9 neemt P. W. T. op 21
(zoo de Z. T. den R., met *schaak* geven, vervolgd, dan gaa
deze over 14 en 22 naar 31 en is daar veilig) Z. T. op 57 om d
schaak van den witten T. op 61 te beletten W. T. op 53. (zoo
T. den R. *schaak* geeft, gaat deze naar 31, achter zijn P.)
Z. T. op 62. W. C. op 45. Z. T. op 58. W. T. op 54. zwarte
wat hij wil. W. T. op 62 *schaak*. Z. T. op 62 neemt T. W. C.
op 62 neemt T. Z. R. op 55. W. R. op 14. zoo R. C. neemt
haalt P, D. en anders zoo hij op 64 gaat dan avanceert de W. P.
van 30 door den R. ondersteund en haalt D. de witte behoeft
slechts te zorgen dat hij den R. niet *pat* zette, hetgeen gemakkelijk zou kunnen gebeuren.

Maar het komt ons voor dat de witte reeds bij den 47° *zet* anders
had behooren te spelen, bijvoorbeeld T. op 23. om den zwarten
R. de rij van 7 op 63, af te sluiten. gaat nu Z. T. op 42 om den
P. het avanceren te beletten dan W. C. op 22. Z. T. op 48. W. T.
op 39. Z. R. op 46. W. T. op 34. Zoo nu de Z. R. op de rij van
41 op 48 blijft, dan geeft de W. T. *schaak* op 42 en de zwarte
T. is verloren. Gaat de zwarte R. op de rij van 49 op 56 dan W.
C. op 28 en daarna avanceert de W. P. van 14 door zijnen R. ondersteund en de witte moet ontwijfelbaar de partij winnen. Speelt
de Z. bij den 48 zet. T. op 58, dan W. P. op 48. Z. T. op 64.
W. C. op 31. Z. R. op 47. W. T. op 24. Z. R. op 56. W. T
op 18. Z. R. op 47. W. T. op 42 *schaak*. Z. R. op 39. W. P
op 22. Z. R. op 30. W. R. op 14. Z. waar hij wil. W. R. op
23 en nu blijkt het genoegzaam dat de witte de partij moet winnen

Gaat Z. T. bij den 18° *zet* op 32 dan speelt W. P. van 9 op 25
Nu kan Z. T. den P. van 25, dien van 48 of C. op 16 nemen
in het eerste geval ontstaat het volgende spel: W. T. op 39. Z
T. op 57. W. C. op 22. Z. T. op 64. W. R. over 15 en 23 op

Derde partij.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 28.	*P.* op 36.
2.	P. op 21.	*P.* op 45.
3.	P. op 27.	*P.* op 53.
4.	C. op 19.	*P.* op 35.
5.	P. op 36 neemt *P.*	*P.* op 28 neemt P.
6.	P. op 28 neemt *P.*	*P.* op 36 neemt P.
7.	F. op 30.	*D.* op 5 neemt D.
8.	R. op 5 neemt *D.*	*C.* op 43.
9.	C. op 22.	*C.* op 26.
10.	R. op 12.	*F.* op 38.
11.	P. op 17.	*C.* op 11.
12.	T. op 3.	*C.* op 46.
13.	F. op 20.	*F.* op 20 neemt F.
14.	R. op 20 neemt *F.*	*C.* op 17 neemt P.
15.	P. op 17 neemt *C.*	*F.* op 17 neemt P.
16.	T. op 11.	*T.* op 59.
17.	C. op 39.	*R.* *rokkeert* op 62.

52 om T. en P. te ondersteunen. Wil Z. *T.* dit beletten door eerst op 57 en dan op 25 te gaan dan avanceert W. P. van 40 en haalt D. doch herneemt Z. *T.* deszelfs *positie* op 64 dan gaat W. R. ongehinderd naar zijnen P. en in beide gevallen brengt hij daarna zijn C. en P. van 14 voorwaarts waardoor het spel ontegenzeggelijk door den witten moet gewonnen worden.

In het tweede geval speelt W. R. op 15. Z. *T.* op 33. W. T. op 31. Z. *R.* op 45. W. C. op 22. Z. *R.* op 44. W. C. op 12. Z. *R.* op 43. W. C. op 18. Z. *T.* op 57. W. P. op 22. Z. *T.* op 13 *schaak*. W. R. op 25. Z. *T.* op 9. W. T. op 26 en nu zal het niet moeijelijk zijn om eenen der beide *pionnen* tot *koningin* te brengen waardoor de partij ten voordeele van den witten beslist is.

In het derde geval speelt W. T. op 39. Z. *R.* op 46. W. T. op 34. Z. *T.* op 8 *schaak*. W. R. op 15. Z. *T.* op 1. W. P. op 53 en nu avanceert P. van 14, door zijnen R. ondersteund, welke wederkeerig door den P. tegen alle *schaak* van den Z. *T.* beveiligd wordt en het gevolg daar van is beslissende ten voordeele van den witten.

De Vertaler.

18.	P. op 22.	*C.* op 40.
19.	P. op 23.	*P.* op 48.
20.	C. op 24.	*P.* op 39.
21.	F. op 12.	*C.* op 46.
22.	C. op 34.	*F.* op 53.
23.	T. op 59 neemt *T.*	*T.* op 59 neemt T.
24.	F. op 35 neemt *P.*	*P.* op 31.
25.	C. op 7.	*T.* op 27.
26.	F. op 19.	*P.* op 22 neemt P.
27.	C. op 22 neemt *P.*	*C.* op 29.
28.	T. op 1.	*T.* op 59.
29.	F. op 12.	*R.* op 55.
30.	C. op 19.	*C.* op 46.
31.	T. op 49.	*T.* op 58.
32.	F. op 30.	*T.* op 59.
33.	T. op 50 neemt *P.*	*F.* op 60.
34.	F. op 37	*F.* op 53.
35.	C. op 36 neemt *P.*	*T.* op 45.
36.	F. op 46 neemt *C.*	*T.* op 46 neemt F.
37.	C. op 46 neemt *T.*	*R.* op 46 neemt C.
38.	P. op 56.	*F.* op 60.
39.	R. op 29.	*R.* op 47.
40.	P. op 24.	*P.* op 38 *schaak.*
41.	R. op 30.	*F.* op 39 *schaak.*
42.	C. op 39 neemt *F.*	*P.* op 39 neemt C. *schaak.*
43.	R. op 37.	*R.* op 48.
44.	P. op 44.	*P.* op 30.
45.	P. op 52.	gaf de partij verloren.

Zie Tabel M. N°. 12.

In het jaar 1824 speelden het *Amsterdamsche* en *Rotterdamsche* schaakgezelschap twee partijen met elkander, welke beide door het *Rotterdamsche* schaakgezelschap als verloren werden gegeven. Elke week werd door beiden eenen *zet* gedaan waartoe de *Amsterdammers* drie en de *Rotterdammers* vier dagen tijd hadden.

Eerste partij, waarbij de *Amsterdammers* den *voorzet*, met de witte *stukken*, hadden.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 45.	*P.* op 29.
2.	P. op 35.	*P.* op 27.
3.	C. op 43.	*C.* op 19.
4.	P. op 42.	*C.* op 22.
5.	F. op 50.	*P.* op 20.
6.	C. op 46.	*F.* op 30.
7.	C. op 40.	*D.* op 12.
8.	P. op 44.	*F.* op 13.
9.	F. op 53.	*F.* op 21.
10.	C. op 46.	*P.* op 17.
11.	R. *rokkeert* op 63.	*R.* *rokkeert* op 7.
12.	P. op 37.	*C.* op 9.
13.	C. op 52.	*T.* op 2.
14.	P. op 38.	*C.* op 59.
15.	F. op 39 neemt *C.*	*F.* op 39 neemt F.
16.	D. op 61.	*P.* op 50.
17.	P. op 29 neemt *P.*	*P.* op 29 neemt P.
18.	C. op 28.	*F.* op 20.
19.	P. op 48.	*F.* op 32.
20.	P. op 50 neemt *P.*	*F.* op 14.
21.	C. op 37.	*F.* op 28 neemt C.
22.	P. op 28 neemt *F.*	*T.* van 2 op 5.
23.	P. op 22.	*C.* op 3.
24.	D. op 40.	*R.* op 8.
25.	T. op 46.	*T.* op 14.
26.	T. van 57 op 62.	*P.* op 23.
27.	F. op 59.	*C.* op 18.
28.	F. op 24.	*F.* op 6.
29.	F. op 15 *schaak.*	*F.* op 15 neemt F.
30.	P. op 15 neemt *F.* *sch.*	*T.* op 15 neemt P.
31.	T. op 6 *schaak.*	*T.* op 6 neemt T.
32.	T. op 6 neemt *T.* *sch.*	*T.* op 7.
33.	T. op 7 neemt *T.*	*R.* op 7 neemt T.
34.	C. op 22 *schaak.*	gaf de partij verloren.

Zie Tabel M. N°. 13.

Tweede partij, waarbij de *Rotterdammers* den voorzet hadden en met de witte *stukken* speelden.

NB. De witte *stukken* staan van 1 op 16 en de zwarten van 49 op 64.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 28.	*P.* op 36.
2.	C. op 19.	*P.* op 45.
3.	F. op 30.	*P.* op 46.
4.	P. op 29.	*D.* op 54.
5.	P. op 22.	*F.* op 26.
6.	D. op 21.	*F.* op 52.
7.	F. op 20.	*F.* op 33.
8.	C. van 7 op 13.	*F.* op 42.
9.	F. op 34.	*P.* op 37.
10.	F. op 52 neemt *F.*	*D.* op 52 neemt F.
11.	C. op 36 neemt *P.*	*P.* op 30 neemt F.
12.	D. op 30 neemt *P.*	*C.* op 53.
13.	C. op 42 neemt *F.*	*P.* van 49 op 42 neemt C.
14.	R. *rokkeert* op 6.	*R. rokkeert* op 62.
15.	P. op 27.	*C.* op 43.
16.	T. van 5 op 4.	*C.* op 47.
17.	D. op 12.	*D.* op 44.
18.	P. op 23.	*T.* van 57 op 60.
19.	P. op 17.	*R.* op 63.
20.	D. op 19.	*T.* op 52.
21.	P. op 26.	*C.* op 60.
22.	D. op 18.	*D.* op 45.
23.	P. op 25.	*C.* op 54.
24.	T. op 20.	*P.* op 38.
25.	P. op 37.	*P.* op 30.
26.	R. op 15.	*P.* op 35.
27.	T. op 5.	*C.* op 39.
28.	P. op 31.	*P.* op 28 neemt P.
29.	R. op 6.	*D.* op 37 neemt P.
30.	D. op 4.	*T.* van 52 op 53.
31.	R. op 14.	*C.* op 52.
32.	P. op 35.	*R.* op 64.

33.	P. op 42 neemt *P.*	*C.* op 24 *schaak.*
34.	R. op 6.	*P.* op 40.

En nu gaf *Rotterdam* het spel verloren. Zie Tabel M. N°. 14.

Toen het in het jaar 1824 of 1825 gemaakte plan, dat de schaakklubben van *Parijs* en van *Londen* eene partij zouden spelen, (zoo ik mij niet bedrieg) van de zijde der *Franschen* werd opgegeven, toen besloten de *Edemburgsche* en *Londensche* klub om eenige partijen met elkander te spelen; drie van dezelven laten wij hier volgen, de vierde was nog niet uitgespeeld bij de uitgave van dit werk.

Eerste partij, waarbij de *Londensche* schaakklub met de witte *stukken*, den *voorzet* had.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 29.
2.	C. op 46.	*C.* op 19.
3.	P. op 36.	*P.* op 36 neemt P.
4.	F. op 35.	*F.* op 27.
5.	P. op 45.	*D.* op 15.
6.	R. *rokkeert* op 63.	*P.* op 43 neemt P.
7.	C. op 43 neemt *P.*	*P.* op 20.
8.	C. op 28.	*D.* op 12.
9.	P. op 34.	*C.* op 34 neemt P.
10.	C. op 34 neemt *C.*	*F.* op 34 neemt C.
11.	C. op 51.	*C.* op 24.
12.	F. op 50.	*R.* op 6.
13.	D. op 42.	*D.* op 13.
14.	C. op 14 neemt *P.*	*C.* op 14 neemt C.
15.	D. op 34 neemt *F.*	*C.* op 29.
16.	P. op 38.	*C.* op 35 neemt F.
17.	D. op 35 neemt *C.*	*D.* op 14.
18.	D. op 43.	*F.* op 21.
19.	P. op 30.	*F.* op 35.
20.	T. op 58.	*P.* op 26.
21.	P. op 29.	*P.* op 29 neemt P.
22.	D. op 29 neemt *P.*	*P.* op 24.

23.	T. op 61.	*T.* op 16.
24.	P. op 22.	*P.* op 31.
25.	T. op 30.	*P.* op 25.
26.	D. op 27 *schaak.*	*R.* op 7.
27.	T. op 31 neemt *P. sch.*	*P.* op 31 neemt T.
28.	D. op 31 neemt *P. sch.*	*R.* op 6.
29.	F. op 36.	*F.* op 21.
30.	D. op 27 *schaak.*	*R.* op 7.
31.	D. op 31 *schaak.*	*R.* op 6.
32.	F. op 27 *schaak.*	*R.* op 5.
33.	D. op 28.	*T.* op 17.
34.	D. op 10.	*D.* op 32.
35.	P. op 14 *schaak.*	*R.* op 14 neemt P.
36.	T. op 62 *schaak.*	*R.* op 23.
37.	D. op 37 *schaak.*	*F.* op 30.
38.	D. op 5 *schaak.*	*T.* op 14.
39.	D. op 7 *schaak.*	*R.* op 22.
40.	P. op 39.	*T.* op 1.
41.	D. op 1 neemt *T.*	*D.* op 39 neemt P. *schaak.*
42.	R. op 64.	*T.* op 12.
43.	F. op 41.	*R.* op 14.
44.	D. op 19.	*T.* op 60.
45.	D. op 26 neemt *P.*	*D.* op 37 *schaak.*
46.	R. op 63.	*R.* op 25.
47.	D. op 50.	*D.* op 39 *schaak.*
48.	D. op 55.	*D.* op 55 neemt D.
49.	R. op 55 neemt *D.*	*F.* op 48 *schaak.*
50.	R. op 48 neemt *F.*	*T.* op 62 neemt T.
51.	F. op 13.	*P.* op 33.
52.	P. op 41.	*T.* op 30.

Londen gaf hier het spel als verloren. Zie Tabel M. N°. 15.

Deze partij bewijst hoe gemakkelijk, zelfs in de gunstigste omstandigheden, de bekwaamste spelers zich kunnen verzien. De *Engelschen* zijn beroemd als zeer sterke en doordenkende schaakspelers en de *Londensche* klub had haren eersten speler met de leiding der partij belast. Tijd had men in overvloed en met dat al verziet zich de *Lon-*

densche klub bij den 27e *zet* en verliest daardoor eenen *toren*. Zij verontschuldigen zich, wel is waar, door te zeggen dat zij dezen misslag gezien hadden eer de brief, dien zij geschreven en op de post bezorgd hadden, van *Londen* vertrokken was, doch dat men aan het postkantoor geweigerd had dien terug te geven, en dat *Edemburg* hoezeer *Londen* met denzelfden post eenen tweeden brief zond waarbij de gedane *zet* herroepen werd, deze herroeping niet heeft willen laten gelden; doch dit zij zoo als het wil de *miszet* was gedaan en het blijft altijd verwonderlijk dat zoo iets gebeuren kon bij eene dergelijke gelegenheid, en dit levert al weder een bewijs te meer op dat niemand kan zeggen dat hij zeker van zijn spel is, en dat er ook niemand is die zich beroemen kan dat hij zich nooit zou kunnen verzien.

Tweede partij, waarbij *Edemburg*, met de zwarte *stukken* spelende den *voorzet* had.

	Zwart.	Wit
1.	*P*. op 29.	P. op 37.
2.	*F*. op 27.	F. op 55.
3.	*P*. op 19.	D. op 53.
4.	*C*. op 22.	P. op 44.
5.	*P*. op 20.	C. op 46.
6.	*D*. op 13.	R. *rokkeert* op 63.
7.	*F*. op 39.	P. op 48.
8.	*F*. op 52.	F. op 45.
9.	*F*. op 18.	F. op 18 neemt *F*.
10.	*P*. op 18 neemt F.	C. op 43.
11.	*C*. van 2 op 12.	D. op 45.
12.	*P*. op 26.	F. op 42.
13.	*F*. op 46 neemt C.	D. op 46 neemt *F*.
14.	*C*. op 27.	D. op 45.
15.	*C*. op 32.	C. op 53.
16.	*P*. op 31.	C. op 47.
17.	*C*. op 47 neemt C.	P. op 47 neemt *C*.
18.	*R*. *rokkeert* op 71.	T. op 30

19.	*P.* op 24.	T. van 57 op 62.
20.	*C.* op 42 neemt F..	P. van 49 op 42 neemt *C.*
21.	*P.* op 22.	D. op 46.
22.	*R.* op 15.	P. op 43.
23.	*T.* op 14.	P. op 34.
24.	*D.* op 21.	P. op 40.
25.	*R.* op 23.	D. op 59.
26.	*T.* op 5.	R. op 56.
27.	*D.* op 15.	T. op 64.
28.	*D.* op 21.	R. op 63.
29.	*T.* op 16.	P. op 51 neemt *P.*
30.	*P.* van 24 op 31 neemt P.	T. op 22 neemt *P. schaak.*
31.	*R.* op 22 neemt T.	D. op 21 neemt *D. schaak.*
32.	*R.* op 21 neemt D.	T. op 16 neemt *T.*
33.	*T.* op 1.	T. op 24 *schaak.*
34.	*R.* op 13.	T. op 16 *schaak.*
35.	*R.* op 21.	T. op 24 *schaak*, en nu werd

de partij als onbeslist beschouwd. Zie Tabel M. N°. 16.

Derde partij waarbij *Edemburg*, met de zwarte *stukken*, den *voorzet* had.

	Zwart.	Wit.
1.	*P.* op 29.	P. op 37.
2.	*F.* op 27.	F. op 55.
3.	*P.* op 19.	D. op 53
4.	*P.* op 20.	P. op 44.
5.	*C.* op 22.	F. op 42.
6.	*R.* *rokkeert* op 7.	F. op 31.
7.	*F.* op 21.	C. op 52.
8.	*C.* van 2 op 12.	C. van 63 op 46.
9.	*P.* op 24.	F. op 40.
10.	*D.* op 11.	F. op 22 neemt *C.*
11.	*C.* op 22 neemt F.	C. op 40.
12.	*P.* op 25.	P. op 33.
13.	*F.* op 9.	P. op 48.
14.	*F.* op 42 neemt F.	C. op 42 neemt *F.*
15.	*R.* op 16.	P. op 39.

16.	*P.* op 23.	C. op 52.
17.	*C.* op 5. NB.	D. op 46.
18.	*P.* op 28.	D. op 47.
19.	*C.* op 22.	C. van 40 op 46.
20.	*C.* op 12.	P. op 40.
21.	*R.* op 15.	P. op 42.
22.	*D.* op 20.	R. *rokkeert* op 63.
23.	*R.* op 16.	R. op 64.
24.	*T.* van 1 op 5.	P. op 36.
25.	*F.* op 2.	T. van 57 op 61.
26.	*D.* op 34.	P. op 43.
27.	*D.* op 18.	P. op 29 neemt *P.*
28.	*P.* op 37 neemt P.	C. op 37 neemt *P.*
29.	*P.* op 30.	P. op 30 neemt *P.*
30.	*T.* op 30 neemt P.	T. op 60 dit is een beslissen-
31.	*C.* op 6.	T. op 20. (de *zet.*
32.	*D.* op 42 neemt P.	C. op 22 *schaak.*
33.	*T.* op 22 neemt C.	T. op 22 neemt *T.*
34.	*D.* op 28.	R. op 56.
35.	*R.* op 15.	T. op 61.
36.	*D.* op 7.	P. op 32.
37.	*P.* op 31.	C. op 36.
38.	*D.* op 28.	C. op 30 *schaak.*
39.	*R.* op 8.	C. op 24 neemt *P.*
40.	*C.* op 16.	C. op 14 *schaak.*
41.	*R.* op 7.	P. op 24.
42.	*R.* op 6.	C. op 20 *schaak.*
43.	*R.* op 13.	P. op 35.
44.	*D.* op 7.	T. op 14 *schaak.*
45.	*D.* op 14 neemt T.	C. op 14 neemt *D.*
46.	*R.* op 14 neemt C.	D. op 44.
47.	*C.* op 22.	D. op 30.
48.	*T.* op 29 neemt P.	T. op 29.
49.	*F.* op 29 neemt T. *sch.*	R. op 55
50.	*F.* op 43.	P. op 16.
51.	*R.* op 15.	D. op 48.
52.	*C.* op 16 neemt P.	D. op 43 neemt *F. schaak.*
53.	*C.* op 22.	D. op 25 neemt *P.*

54. *R.* op 25. D. op 18.
55. *C.* op 28. P. op 28 neemt C. en nu g[eeft] de zwarte de partij verloren. Zie Tabel M. N°. 17.

Ook hier zien wij weder een bewijs hoe dikwerf de beste speler, zelfs bij de meeste voorzigtigheid en oplettendheid eenen grooten misslag kan begaan. Bij den 17° *zet*, dien wij met NB. hebben geteekend, gaf *Edemburg* op, C. op 16 te hebben gespeeld, en dit was niet mogelijk dewijl R. op dat vak stond. Zij zagen deze feil, en op het *couvert* van den brief waarbij zij berigt van dezen *zet* naar *Londen* zonden, teekenden zij aan dat zij zich thans gehouden hielden om volgens den regel, (*piece touchée, piece jouée*) den C. te spelen dien zij op 5 plaatsten. Eigenlijk zou *Londen* het regt gehad hebben om te vorderen dat *Edemburg* den R. zou spelen volgens eenen regel die in Engeland gevolgd wordt, námelijk dat zoo iemand eenen *zet* doet welke tegen den regel van het spel is, men dan kan eisschen dat hij den R. speelt, doch *Londen* maakte geen gebruik van dat regt. (*)

(*) Nadat het werk van den Heer Mauvillon in het licht was verschenen heeft men in de vaderlandsche letteroefeningen voor april 1829 N. V. eene opgave gevonden van de partijen welke door *Amsterdam* en *Rotterdam* gespeeld zijn, als mede die welke door de schaakspelers in eerstgemelde stad met die van *Antwerpen* zijn gespeeld, wij zouden dus bij de vertaling van dit werk de partijen van *Amsterdam* en *Rotterdam* gevoegelijk hebben kunnen weglaten zoo wij niet van oordeel waren geweest dat zij zeer wel eene plaats in dit boek verdienden, waarom wij dan ook de partijen, door *Amsterdam* en *Antwerpen* gespeeld, er ook in hebben opgenomen. De bezitters van het bovengemelde maandwerk, zullen ons dit ten goede houden en de liefhebbers van het schaakspel welke de vaderlandsche letteroefening niet bezitten, zullen ons veeligt daar voor dank wijten.
Antwerpen werd door *Amsterdam* tot dezen wedstrijd uitgenodigt en in de maand april 1827 nam dezelve eenen aanvang, iedere week werd er beurtelings het berigt van den gedanen zet overgezonden en den 8 Februarij 1829 verklaarde *Antwerpen* zich in beide de partijen overwonnen te zien.

De Vertaler.

Eerste spel, *Amsterdam* heeft, met de witte *stukken*, den *voorzet*.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 29.
2.	P. op 38.	*P.* op 28.
3.	P. op 28 neemt *P.*	*D.* op 28 neemt P.
4.	C. op 43.	*D.* op 21.
5.	C. op 46.	*P.* op 38 neemt *P. sch.*
6.	R. op 54.	*F.* op 12.
7.	P. op 36.	*D.* op 24.
8.	D. op 53 *schaak.*	*R.* op 4.
9.	C. op 29.	*D.* op 40 *schaak.*
10.	R. op 63.	*C.* op 24.
11.	C. op 28.	*P.* op 19.
12.	C. op 46.	*D.* op 32.
13.	C. op 38 neemt *P.*	*D.* op 30.
14.	D. op 61.	*R.* op 3.
15.	F. op 44.	*D.* op 22.
16.	C. op 52.	*D.* op 21.
17.	D. op 21 neemt *D.*	*F.* op 21 neemt D.
18.	F. op 24 neemt *C.*	P. op 24 neemt F.
19.	C. op 38.	*F.* op 12.
20.	T. op 61.	*F.* op 20.
21.	C. op 29.	*F.* op 5.
22.	P. op 35.	C. op 12.
23.	F. op 30.	*R.* op 11.
24.	R. op 54.	*C.* op 29 neemt C.
25.	P. op 29 neemt *C.*	*F.* op 27 *schaak.*
26.	R. op 46.	F. op 12.
27.	P. op 39.	*T.* van 1 op 5.
28.	T. op 53.	*F.* op 21.
29.	P. op 42.	*F.* op 36.
30.	F. op 21 neemt *F.*	*P.* op 21 neemt F.
31.	C. op 32.	*T.* van 8 op 6. *schaak.*
32.	R. op 37.	*P.* op 27.
33.	C. op 22.	*T.* op 13.
34.	P. op 40.	*T.* op 15.

35.	T. op 55.	*R.* op 19.
36.	P. op 51,	*P.* op 26.
37.	T. op 48.	*P.* op 35 neemt P.
58.	P. op 35 neemt *P.*	*T.* van 6 op 2.
39.	T. op 41.	*T.* op 58.
40.	T. op 17 *schaak.*	*T.* op 18.
41.	T. op 18 neemt *T.*	*P.* op 18 neemt T.
42.	C. op 52.	*T.* op 7.
43.	C. op 38.	*R.* op 12.
44.	P. op 24 neemt *P.*	*T.* op 55 neemt T.
45.	C. op 55 neemt *T.*	*F.* op 54.
46.	P. op 32.	*F.* op 47.

Antwerpen verklaarde deze partij te hebben verloren. Zie Tabel M. N°. 18.

Tweede spel. *Antwerpen* heeft, met de witte *stukken*, den *voorzet.*

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*P.* op 21.
2.	P. op 36.	*P.* op 28.
3.	P. op 29.	*P.* op 27.
4.	P. op 43.	*D.* op 18.
5.	P. op 38.	*C.* op 19.
6.	C. op 46.	*F.* op 12.
7.	P. op 41.	*P.* op 25.
8.	P. op 33.	*C.* op 24.
9.	F. op 26.	*P.* op 36 neemt P.
10.	F. op 19 neemt *C.*	*P.* op 19 neemt F.
11.	C. op 36 neemt *P.*	*P.* op 27.
12.	C. op 46.	*C.* op 50.
15.	C. op 41.	*F.* op 13.
14.	R. *rokkeert* op 63.	*R.* *rokkeert* op 7.
15.	P. op 39.	*C.* op 24.
16.	P. op 48.	*R.* op 8.
17.	P. op 35.	*P.* op 36.
18.	C. op 26.	*P.* op 22.
19.	T. op 41.	*C.* op 14.

20.	D. op 53.	*D.* op 19.
21.	P. op 42.	*F.* op 3.
22.	T. op 49.	*F.* op 10.
23.	R. op 56.	*P.* op 23.
24.	P. op 40.	*P.* op 30.
25.	P. op 51.	*R.* op 15.
26.	F. op 41.	*T.* van 1 op 5.
27.	R. op 47.	*T.* op 8.
28.	T. op 64.	*P.* op 24.
29.	T. op 56.	*P.* op 51 neemt P.
30.	P. van 38 op 31 neemt *P.*	*D.* op 46 *sch.* neemt C.
31.	D. op 46 neemt *D.*	*F.* op 46 neemt D.
32.	C. op 11.	*C.* op 29 neemt P.
33.	C. op 21 *sch.* neemt P.	*R.* op 14.
34.	C. op 11.	*T.* op 4.
35.	F. op 59.	*F.* op 19.
36.	C. op 26.	*C.* op 44.
37.	T. van 56 op 51.	*F.* op 26 neemt C.
38.	P. van 35 op 26 neemt *F.*	*F.* op 20 *schaak.*
39.	R. op 48.	*T.* op 40 neemt P. *sch.*
40.	R. op 55.	*T.* op 5.
41.	T. op 53.	*T.* op 39 *schaak.*
42.	R. op 62.	*T.* op 8.
43.	T. op 54.	*T.* op 64 *schaak.*
44.	R. op 53.	*C.* op 54 neemt T.
45.	F. op 52.	*P.* op 44 *schaak.*
46.	R. op 54 neemt *C.*	*T.* op 56 *schaak.*
47.	R. op 62.	*R.*

ook deze partij verklaarde *Antwerpen* te hebben verloren. Zie Tabel M. N°. 19.

Het zal niet onvoegzaam zijn indien wij, in een werk over het Schaakspel, ook iets zeggen van de Schaakmachine of Schaak-automaat welke, nu ruim tien jaren geleden te *Amsterdam* en elders, ten toon is gesteld en indien wij eene partij, door eenen onzer vrienden, eenen goeden en sterken Schaakspeler, met desen automaat gespeeld, achter de korte beschrijving van dit kunststuk laten volgen.

Deze automaat verbeeldde een' Turk en was van eene meerdere dan levensgrootte, hij hield eene tabakspijp in den mond en was gezeten voor eene soort van buffet waar op een schaakbord, hetgeen alleen voor den automaat bestemd was, stond. In dit buffet bevond zich eene menigte van raderwerk hetwelk bij iederen zet dien men den turk deed doen, in beweging werd gebragt.

De tegenspeler plaatste zich tegen over den automaat aan eene afzonderlijke tafel van een ander schaakbord en stukken voorzien, op hetwelk de zetten die de automaat deed herhaald werden.

Lang heeft men gepoogd te ontdekken op welk eene wijze dit kunststuk bestuurd werd en de onderscheidene meeningen welke men daaromtrent heeft opgevat zijn zeer menigvuldig, doch geene van allen heeft men als zeker kunnen bepalen. Aan den man, die op eenen kleinen afstand van de machine stond, kan men niet wel denken of vermoeden dat hij het raderwerk in beweging bragt. In het ligchaam van den automaat kon niemand zich verbergen en de vrije beweging in de kamer deed alle vermoeden vervallen wegens een bestuur van den automaat, buiten dezelve. Er bleef dus geen ander denkbeeld overig dan dat het buffet, voor den automaat den waren en wezenlijken speler in zich verborg en te meer aanleiding daartoe kreeg men dewijl de beide deurtjes waarmede dit buffet gesloten werd, nooit te gelijker tijd werden geopend, maar wel na het eene en dan het anderen, doch indien dit zoo ware dan moet de persoon die daarin verborgen was, en de machine bestuurde zeer klein en daarbij onbegrijpelijk vlug zijn geweest.

Buiten twijfel was de bewerker, wie hij dan ook geweest moge zijn, en waar hij zich verborgen gehouden hebbe, een zeer sterk schaakspeler, die nooit minder dan eenen *pion* voorgaf en toch maar zeer zeldzaam eene partij verloor en even zeldzaam eene partij *remise* maakte.

Of deze automaat dezelfde was welke 1768 door den raadsheer KEMPELE in *Weenen* werd vertoond, dan wel eenen anderen, is moeijelijk te beslissen, doch de beschrij-

ving van den automaat van KEMPELL komt zoo zeer overeen met de Schaakmachine die men hier vertoond heeft dat men bijna zou gelooven dat de zich in Holland vertoond hebbende automaat geen ander was dan die van KEMPELL.

Men oordeele daarover na het lezen van die beschrijving welke wij uit het fransch hebben vertaald.

» In 1768 liet de Raadsheer KEMPELL, te *Weenen* eenen automaat zien, dezelve was door hem uitgevonden; hij was van eene gewone menschelijke groote en in turksche kleederdragt, hij speelde *schaak* tegen de sterkste schaakspelers. De Heer KEMPELL reisde in 1770 naar *Presburg* en van daar naar *Parijs*, waar zijn automaat in tegenwoordigheid van het hof speelde. Ik zal niet herhalen wat de dagbladen daarover gezegd hebben, evenmin als ik mij zal ophouden met de duizenden vertelsels welke men dienaangaande verspreid heeft, ik zal mij alleen houden aan het verhaal van eenen geloofwaardigen man, welke dezen grooten werktuigkundigen (den Heer KEMPELL) van nabij kende."

» Deze automaat was gezeten voor een buffet op hetwelk het schaakbord stond. De Heer KEMPELL liet het inwendige van dit buffet bezigtigen en men zag daarin niets anders dan raderwerk, veren en hefboomen. De arm van den automaat strekte zich uit, nam het stuk dat hij spelen wilde in de hand en zettede het langzaam neder waar hij het wilde plaatsen, hij had ruim eene minuut noodig om al deze bewegingen te doen. De machine kon verplaatst worden, in de onderscheidene hoeken van de kamer, waaruit voldingend bleek dat dezelve geheel op zichzelven stond en met niets in verband gebragt werd, zoodat men daaruit veilig besluiten kon dat de bewegingen van den automaat, geheel en alleen door deszelfs raderwerk, veren en hefboomen veroorzaakt werden.

» De Heer KEMPELL die even zoo wiskundig als werktuigkundig was, verdiende bovendien den naam van eenen schaakspeler van den eersten rang, en dit heeft hij bewezen door het vervaardigen van dit kunststuk, want de automaat won alle partijen die hij speelde.

Men heeft gewild dat deze machine in beweging werd gebragt door eene verborgene hand, doch het bewijst dat dit vermoeden valsch en uitgedacht was door wangunst en kunstnijd, vindt men daarin 1° dat de machine verscheidene malen is vervoerd naar den keizer en naar de aartshertogen en aartshertoginnen, waar men dezelve uit een nam en weder in een zettede, in het bijzijn van deze hooge personen, waarbij ik nog kan voegen dat de Heer KEMPELL mij gezegd heeft het werktuigelijke van deze automaat aan hunne keizerlijke hoogheden te hebben aangewezen, en 2° dat men den automaat op elk uur van den dag kon zien."

» De Heer KEMPELL bevond zich nu in de nabijheid van den automaat en dan weder op den afstand van zes voeten van denzelven, hij liet den automaat dikwerf twee of drie zetten doen, zonder dat hij hem naderde."

» Wanneer de ware oorzaak van eene buitengewone zaak boven ons begrip is dan lijdt onze eigenliefde daardoor en wij wagen het oplossingen van het raadsel te geven, welke dikwijls onze onwetendheid nog meer aan den dag leggen."

Wij moeten evenwel aanmerken dat de bewegingen van den automaat welke zich in ons land vertoond heeft, minder langzaam waren dan die van het kunststuk van den Heer KEMPELL, dewijl hij geenen minuut voor elken *zet* noodig had. Eenige malen duurden het langer, doch men schrijve dit niet toe aan eenig gebrek in het werktuig zelf, maar veeleer daaraan dat de bestuurder van den automaat eenigen tijd noodig had om de gevolgen van den *zet*, dien hij doen zou, te berekenen.

Het volgende spel werd door eenen onzer vrienden met den automaat gespeeld waarbij deze laatste aan zijnen tegenspeler den *pion* op 14 en den *voorzet* voorgaf.

De automaat speelde met de zwarte *stukken*.

	Wit.	Zwart.
1.	P. op 37.	*C.* op 19.
2.	P. op 36.	*P.* op 29.

3.	P. op 28.	*C*, op 13.
4.	F. op 31.	*P*. op 20.
5.	F. op 26 *schaak*.	*F*. op 12.
6.	F. op 12 neemt *F*. *sch*.	*D*. op 12 neemt F.
7.	F. op 13 neemt *C*.	*F*. op 13 neemt F.
8.	C. op 53.	*D*. op 39.
9.	C. op 47.	*D*. op 38.
10.	D. op 52.	*D*. op 22.
11.	C. op 30.	*P*. op 23.
12.	C. op 13 neemt *F*.	*C*. op 13 neemt C.
13.	D. op 53.	*R*. *rokkeert* op 3.
14.	C. op 52.	*P*. op 19.
15.	P. op 35.	*T*. van 4 op 6.
16.	P. op 46.	*P*. op 31.
17.	R. *rokkeert* op 59.	*R*. op 2.
18.	R. op 58.	*P*. op 32.
19.	T. op 59 (*).	*P*. op 27.
20.	T. op 43.	*C*. op 23.
21.	P. op 47.	*P*. op 40.
22.	D. op 55.	*T*. op 16.
23.	P. op 48.	*P*. op 47 neemt P.
24.	D. op 47 neemt *P*.	*C*. op 38.
25.	T. op 56.	*T*. van 6 op 8.
26.	D. op 39.	*R*. op 11.
27.	T. op 41.	*P*. op 25.

(*) Tot hiertoe was het spel in het voordeel van onzen vriend, die, bij gelijke *positie*, den *pion* had behouden; doch naderhand vormde hij een niet wel berekend ontwerp van aanval op den vijandelijken *koning* en gaf daardoor aan zijne partij de gelegenheid om, op zijnen regter vleugel, met voordeel door te breken, deze eerste misslag sleepte alle andere mede, want bijvoorbeeld, bij den 33e *zet* komt het ons voor dat hij den zwarten *koning* in *echec perpetuel* zou hebben kunnen houden, door met zijne *koningin* op 25 en 1 *schaak* te geven, hetwelk de *R*. op 3 en 11 moet ontwijken dewijl hij zijnen *pion* verlatende gevaar loopt van *mat* te worden daar de witte dan zijnen *toren* van 41 ook kan aanvoeren en de witte P. op 28 de vakken 19 en 21 verdedigt.

De Vertaler.

28.	C. op 42.	*T.* op 40.
29.	D. op 47.	*T.* op 48 neemt P.
30.	T. op 48 neemt *T.*	*T.* op 48 neemt T.
31.	D. op 61.	*C.* op 44.
32.	D. op 25 neemt *P. sch.*	*R.* op 5.
33.	C. op 52.	*T.* op 64.
34.	R. op 51.	*C.* op 34.
35.	R. op 42.	*T.* op 60.
36.	R. op 43.	*D.* op 46 neemt P. *schaak.*
37.	C. op 46 neemt *D.*	*T.* op 44 *mat.*

Zie Tabel M. N°. 20.

ELFDE HOOFDSTUK.

REGELEN EN VOORSCHRIFTEN WELKE MEN IN ACHT MOET NEMEN, HOEZEER DEZELVE GEENE ONMIDDELIJKE BETREKKING OP HET SCHAAKSPEL ZELF HEBBEN.

§ 1.

Wat de schaakspeler, voor zichzelven, in acht moet nemen.

Elke schaakspeler zal wel doen, zoo hij, bij het leeren van dit spel zich eveneens aan de witte als aan de zwarte *stukken* gewenne, dat is te zeggen dat hij beurtelings met beide spele, want het is ongeloofelijk hoe gemakkelijk men zich aan eene en dezelfde kleur van *stukken* kan gewennen, en hoe men dan in verwarring geraakt wanneer men genoodzaakt is met *stukken* van eene andere kleur, dan die waaraan men gewoon is, te spelen.

De oorzaak daarvan ligt in de plaatsing van de *koningin*, die, bij de witte *stukken* aan de linkerzijde, en bij de zwarte *stukken* aan de regterzijde des *konings* staat, hetgeen voor hem die steeds gewoon is met dezelfde kleur van *stukken* te spelen een geheel ander overzigt op het bord veroorzaakt, men zal daarom wel doen indien men, zoowel bij het spelen met eenen anderen, als wanneer men alleen zijnde zich oefent, steeds met onderscheidene *stukken* te spelen, tot dat het den schaakspeler geheel onverschillig is welke kleur van *stukken* hij heeft. Hij die zich aanvankelijk aan dezelfde kleur van *stukken* gewend heeft, moet naderhand zeer veel moeite doen om even goed met eene andere kleur te spelen.

Er zijn schaakspelers, die, wanneer zij ontdekken dat hunne tegenpartij aan eene der beide kleuren van *stukken* gewoon zijn, hem dan juist de ongewone kleur van *stukken* toeschuiven, waardoor zij dan geen gering voordeel verkrijgen; ook gebeurt het dikwerf dat men met iemand speelt, dien men uit beleefdheid de keus der *stukken* overlaat en die dan juist die kleur kiest, waarmede men gewoon is te spelen, waardoor men dan dat goede overzigt mist dat men heeft, wanneer men met zijne gewone *stukken* speelt, hetwelk meer dan gewone oplettendheid veroorzaakt en bovendien onaangenaam is.

Maar wanneer ons de kleur der *stukken* onverschillig is, dan kunnen wij onze tegenpartij, zonder eenig gevaar laten kiezen, en daardoor, dewijl vele spelers zich aan eene der beide kleuren van *stukken* gewend hebben, den naam verkrijgen van eenen wellevenden speler.

Even zoo moet men zich niet alleen de algemeen aangenomene regelen op het schaakspel, eigen maken, maar ook de afwijkingen daarvan, welke op sommige plaatsen (die wij in dit werk hebben opgegeven) in gebruik zijn, grondig kennen. Hij die deze afwijkingen niet kent, zal dikwerf door zwakkere spelers overwonnen worden, want het spel krijgt door deze afwijkingen, meestal eene andere wijziging, en toch is men verpligt om zich te onderwerpen aan de heerschende gewoonte van de plaats waar men zich bevindt, maar hij die deze afwijkingen kent kan zich veilig, en zonder eenige zwarigheid, daarnaar schikken en daardoor eene wellevendheid aan den dag leggen die altijd aanbevelende is. De grootste meester kan dikwijls een onaangenaam schaakspeler zijn en alleen aan zijne bekwaamheid moet hij het danken, zoo iemand met hem wil spelen, daar er nu weinigen zijn, die het zoo ver brengen dat zij den naam van meester in de kunst verdienen, zoo is het ten minste niet te verwerpen den naam van eenen aangenamen speler te verwerven, en dit zal het geval zijn met iedereen, die zich de voorschriften in dit hoofdstuk aangegeven, eigen maakt.

Als eenen vasten regel neme men aan om nooit een *stuk*

aan te raken, voor dat men stellig besloten heeft het te spelen. *Aangeraakt stuk, gespeeld stuk* (*piece touchée, piece jouée*) is eene algemeen aangenomene wet; hij die dus de kwade gewoonte heeft om altijd de vingers aan de *stukken* te hebben, nu dit en dan dat *stuk* op te nemen en weder neder te zetten, komt dikwerf in het geval dat zijne tegenpartij hem een *stuk* doet spelen, dat hij in het geheel niet wilde bewegen, en daardoor ontstaat dan dikwerf eene onaangename woordenwisseling. Men gewenne zich dus reeds van den aanvang af aan om de handen onder de tafel te houden wanneer men speelt, en dezelve niet eerder op het schaakbord te brengen voor dat men besloten heeft welk *stuk* men verzetten wil. Zoodra als de *zet* gedaan is hale men de hand terug en men veroorlove zich niet een gespeeld *stuk* terug te brengen, al ware het ook dat men oogenblikkelijk zag dat men eenen misslag heeft begaan en zelfs dan niet wanneer de medespeler dit veroorloofde. Zoo wij van onze zijde dezen regel naauwkeurig opvolgen, dan kunnen wij dit ook van onze tegenpartij vorderen, en daardoor worden vele onaangenaamheden voorgekomen.

De kwade gewoonte om nu het eene dan het andere *stuk* aan te vatten, of eenen gedanen *zet* te hernemen, kan men zeer gemakkelijk bij het leeren van het schaakspel zich eigen maken, en vooral dan wanneer men met vreemden speelt die toegevende zijn, het is dus oneindig beter dit volstrekt nooit te doen, en liever eene partij verliezen dan een *stuk* terug te nemen na den gedanen *zet*, de oplettendheid wordt daardoor gescherpt; men leert daardoor een naauwkeuriger overzigt op het schaakbord krijgen; men waarborgt zich daardoor tegen overijling en men zal voor deze moeite en het verlies van eenige partijen, in den aanvang, daarna rijkelijke vergoeding vinden, in de vordering die men daardoor zal maken. Het winnen van eene partij door het herzetten van een *stuk*, geeft geene zelfvoldoening en geeft ook geene eer, want de tegenspeler kan zeggen: » *Zoo ik u dit* stuk *niet had laten terug nemen, zoudt gij de partij niet gewonnen hebben.*" Een spel dat om de eer,

of om geld gespeeld wordt moet altijd: *piece touchée*, *piece jouée*, den vasten regel zijn, hij die dus niet gewoon is een *stuk* aan te raken zonder het te spelen, is dan aan de beste koop.

Even zoo min neme men de kwade gewoonte aan om met het gezigt digt op het bord te gaan leggen, want daardoor werpt men, vooral bij kaars- of lampenlicht, eene schaduw over het bord, men kan dan zijne *stukken* niet goed zien, men moet de oogen en dikwerf ook het gansche hoofd heen en weder wenden, en men ziet het spel dus niet in zijn geheel. Is men daarentegen gewoon regt overeind te zitten, en het spel op eenen zekeren afstand, in zijn geheel te overzien, dan kan men dit, zonder eenige de minste beweging, met nedergeslagene oogen doen, waarin de tegenpartij te vergeefs onze plannen zal trachten te ontdekken, niet eenig *stuk* wordt dan over het hoofd gezien of verduisterd, en men kan dusdoende het beste zijne ontwerpen vervolgen, dewijl men de beide spellen klaar en duidelijk voor de oogen heeft. Dikwerf gebeurt het dat men met groote, niet duidelijk van elkander onderscheidene *stukken* op een klein bord moet spelen, waardoor de *stukken* als opéén gedrongen tegen elkander staan. Indien men nu met het hoofd daarover heen bukt en somwijlen nog de armen ter wederzijde van het bord houdt, dan is het even als of men in de duisternis rondwandelt, zich in een digt bosch bevindt, waarvan alleen de vooraanstaande boomen zigtbaar voor ons zijn.

Alle hartstogt moet men van zich trachten te verbannen. Dit is moeijelijker dan men wel zou denken, want bij alle andere spellen, kan men het toeval, het ongeluk of het geluk van zijne medespelers als de oorzaak van zijn verlies beschouwen, en daarin eenen troost vinden, doch bij het schaakspel is dit zoo niet, want daarbij moet men de oorzaak van zijn verlies of aan zijne mindere kunde of aan zijne onoplettendheid toeschrijven. Hij die nu eergierig of hartstogtelijk is, zal wanneer hij, door eenen misslag gevaar loopt eene partij te verliezen, zichzelven zoodanig driftig maken, dat hij dikwerf onaangenaam, ja zelfs beleedigende

in zijne uitdrukkingen wordt; ja ik heb zelfs gezien dat een schaakspeler, bij eene dergelijke gelegenheid, zenuwtoevallen kreeg en in flaauwte viel. Het is natuurlijk dat bij zoodanige omstandigheden alle berekening, alle overzigt en alle nadenken ophouden en dat een spel, dat dikwerf zeer gemakkelijk te herstellen zou zijn geweest, met de *mat* eindigt, hetwelk men, bedaard gebleven zijnde, *remise* zou hebben kunnen maken, ja zelfs veelligt zou hebben kunnen winnen, zonder nog te willen spreken van de onaangename gewaarwordingen die men zichzelven daarbij berokkent.

Dit gebrek moet men dus met alle kracht pogen te verbeteren, en zijne hartstogten ten minste in zoo verre trachten te onderdrukken dat derzelver magt ons niet overheere, maar ons integendeel tot meerdere oplettendheid aanspore. Kan men dit niet doen dan zal men weinige vorderingen maken, want juist dan, wanneer de kunst en de oplettendheid het meeste noodig zijn, worden zij door drift en hartstogt overmeesterd en geheel onderdrukt, en daarbij komt nog dat zulk een razende ROELAND, weinige menschen zal vinden die met hem willen spelen.

Men stelle het zich dus tot eenen regel om bij het winnen van eene partij even zoo weinig beleedigende vreugde te laten blijken, als mismoedigheid bij het verlies, want beide is onaangenaam voor den tegenspeler. Zoo men integendeel, bij het winnen of verliezen van eene partij, in dezelfde stemming blijft, dan zal zoowel onze geschiktheid tot het schaakspel dezelve blijven, als de vriendschappelijke omgang met onzen tegenspeler geene verandering zal ondergaan, waardoor wij reeds de belooning voor het beteugelen onzer drift inzamelen, maar bovendien ook met regt van onze tegenpartij kunnen vorderen dat hij zich binnen de behoorlijke grenzen houde.

Nooit moet men bij het spel overmoedig of moedeloos worden, dat wil zeggen men veronachtzame zijn spel in geen geval hoegenaamd, hetzij men een voordeel behaald hebbe, hetzij men een verlies ondergaan heeft, maar men spele steeds met dezelfde oplettendheid voort. Sommige

spelers hebben het gebrek om, wanneer hunne partij goed staat, achteloos te worden, het spel van de tegenpartij niet gade te slaan, en zich slechts haasten om *mat* te zetten — ook willen zij somwijlen wel met eenen schitterenden zet eindigen en dan zien zij niet zeldzaam, tot hunne verwondering, dat het niet behoorlijk acht geven op het spel der tegenpartij, de oorzaak is dat zij het reeds verkregen voordeel verliezen en zelfs gevaar loopen van overwonnen te worden. Dikwijls zoekt de vijand door zijn gedrag of zijne woorden die nalatigheid nog meerder voedsel te geven en daarmede zijn voordeel te doen. « De partij is verloren," zegt hij, « wat zal ik spelen? er helpt niets aan, ik zal maar eenen *zet* doen, doch het zal niet baten." Dergelijke gezegden doet hij met oogmerk; met eene gekunstelde loszinnigheid doet hij eenen, zoo hij zegt, nutteloozen *zet*, waarop wij dan geene acht geven en kort daarop zien wij, doch te laat de gevolgen daarvan en wij zijn in den strik gevallen, de vijand lacht ons bij zichzelven uit, redt eene reeds verloren partij en wij gevoelen ons dubbel beschaamd. Wanneer ons spel slecht staat, dan moeten wij ons herinneren dat zelfs in den moeijelijksten toestand nog *redding* mogelijk is, men denke aan de door ons opgegevene einden van het spel, waarbij men, oppervlakkig beschouwd, geene kans hoegenaamd tot het winnen van de partij zou zien en die evenwel, zoo men slechts den goeden *zet* vondt gewonnen kan worden. Men verdubbele dan zijne opmerkzaamheid, men geve de hoop niet op, men houde moed en men beschouwe het spel eerst dan als verloren, wanneer de *mat* niet meer te ontgaan is. De tegenpartij kan immers ook een misslag begaan. Meest altijd zal deze volharding beloond worden, zoo niet door het winnen van den partij dan toch zeker door hetgeen men van zulk eene verdediging leert. Nooit vermetel of overmoedig wanneer men voordeel heeft behaald en nooit ontmoedigd of ter neder geslagen wanneer men verlies ondergaan heeft, zij aldus onzen vasten regel, waarvan de strikte opvolging het beste medewerkt om de driften en hartstogten te beteugelen, eene beledigende vreugde bij het gewin en eene kinderlijke droefheid bij het verlies, voor te komen.

De kwade gewoonte van sommige spelers om over hun spel, of dat van hunne tegenpartij, gedurende de partij, overluid te spreken, moet men volstrekt niet aannemen, want daardoor kan men zeer ligt iets zeggen dat den vijand opmerkzaam maakt, en hem iets doet zien, dat hij anders niet zou gevonden hebben. Daarom is het goed dat men, als men zich tot spelen nederzet, alvorens besluite of men wil pogen de partij te winnen dan wel of men speelt het zij om zich zelven te leeren, of anderen eene les te geven. In het eerste geval speele men met de strikste opvolging der regelen en voorschriften en men vermijde alle gesprekken over het spel, zoo met zijne tegenpartij als met de omstanders, ten minste zoo lang tot het spel beslist is; in het tweede geval kan en moet men zelfs spreken, dewijl men daardoor ophelderingen kan geven of verkrijgen. Zoo men zich evenwel niet gewent aan het maken van deze onderscheiding dan wordt het zeer ligt mogelijk, dat men bij spellen, waaraan men weinig waarde hecht, of men dezelve zal winnen of verliezen, in den loop van de partij zal beginnen te spreken en daardoor zijne oogmerken verraadt of daardoor in verwarring komt.

Het al te lang denken over den *zet* dien men zal doen moet men vermijden; hij die bij elken *zet* een uur lang overweegt, wordt vervelende voor zijne tegenpartij en elkeen vermijdt met hem te spelen, want het is dan onmogelijk eene partij ten einde te brengen, bovendien is het vermoeijende en doet ons in onze eigene denkbeelden in verwarring geraken. Niet zeldzaam doet hij die eenen zeer langen tijd, over het doen van eenen *zet*, gedacht heeft, juist eenen verkeerden dewijl het hem onmogelijk was om alle combinatien welke hij gemaakt had, in het hoofd te houden.

Alle kleine listen of middelen om zijne tegenpartij in verwarring te brengen of ten minsten minder opmerkzaam te maken, of hem zich te doen overijlen, van welke er zoo velen gebruikt kunnen worden, zoo als bijvoorbeeld terwijl hij over eenen *zet* denkt, met hem of eenen der omstanders in een gesprek over een gansch ander onderwerp te treden; eene onverwachte vraag aan hem te doen; hem

tot spoedig spelen aan te manen, over zijn spel spreken en *zetten* als gevaarlijk voor hem aanwijzen, terwijl wij gaarne wenschten dat hij zoodanig eenen *zet* deed en dergelijke meer, moet men als onedel, en het schaakspel onwaardig beschouwen; bij geoefende spelers helpt dit ook niets.

Wanneer men eene partij verloren heeft, zoo poge men niet de bekwaamheid van zijnen tegenspeler te verduisteren, en zijne overwinning aan deze of geene gezochte oorzaak toe te schrijven. Men erkenne overwonnen te *zijn*, en men beschouwe zijne tegenpartij als zijnen meester *in de* kunst; vertoone geene de minste gevoeligheid, *veel minder* eene kwade luim, doch men denke in stilte over het spel na en men trachte de fout te vinden, ten einde die in de volgende partij te vermijden. Men is dan toch overwonnen en beter en eervoller is het dan om zijnen vijand als meester te erkennen, aan wien men zonder schande eene partij kan verliezen dan door gezochte uitvlugten zijne meerdere kunde te willen verminderen en ons verlies in eene andere oorzaak te zoeken. Hierdoor zal men toch wel niemand om den tuin leiden, en bovendien nog wel eens eene aanmerking kunnen hooren, dat men zich dan door eenen zwakkeren speler heeft laten slaan.

Wanneer men aanschouwer van eene partij is, dan wachte men zich van alle teeken van goed of afkeuring, men spreke niet over de partij noch met de speler zelven noch met anderen, zoodanig dat de spelers het kunnen hooren, men vermijde bovendien alles wat den spelers hinderlijk zou kunnen zijn, of in hunne berekeningen zou kunnen storen.

Het is ongeoorloofd in het spel van anderen te spreken, (*)

(*) Eene uitzondering daaromtrent vinden wij in het meergemelde dorp *Ströbeck*. (Zie eerste deel bladz. 50.) Daar heeft de aanschouwer het regt, wanneer hij ziet dat een der spelers op het punt is om eenen verkeerden *zet* te doen, om hem oplettend te maken, door het zeggen van: „ *wees voorzigtig!*" zonder dat de tegenspeler hem dit kwalijk kan nemen.

Zoo men nu dezen in het oosten gebruikelijken regel vergelijkt met hetgeen men in *Ströbeck* verhaalt wegens de oorzaak

wie dat doet, die moet het zich laten welgevallen dat een der spelers hem verzoekt te zwijgen. Zelfs dan wanneer een der spelers onze gedachte over dezen of genen *zet* vraagt dan nog moet men het antwoord daarop, onder het eene of ander voorwendsel, schuldig blijven, of ten minsten eerst aan den anderen speler vragen of hij er iets tegen hebbe dat wij onze meening zeggen

Wanneer men ons, als aanschouwer, verzoekt om over een of ander verschil te beslissen, hetgeen wel het geval kan zijn wanneer de spelers verzuimd hebben, om vooraf wegens de mogelijke afwijkingen in de regels, overeen te

van de invoering des *schaakspels* aldaar, en daarbij in het oog houdt de andere wijze van het opzetten der *stukken* aldaar, zoo als ook meer andere, nergens anders in gebruik zijnde afwijkingen van den algemeenen regel en houdt men verder in het oog dat het tijdpunt waarin dit spel te *Ströbeck* werd ingevoerd zich in de duisternis der eeuwen verliest, zoo moet het ons niet onwaarschijnlijk voorkomen, dat deze invoering ten tijde der kruistogten heeft plaats gehad, ten minste dat de gevangenen die het *schaakspel* aan de inwoners zou hebben geleerd. dat spel in *Arabië* of in *Palestina* heeft leeren spelen, of wel dat hij zelf een Saraceen of Moor is geweest.

En ondertusschen is het zonderling, zulk een dorp, voorzeker wel het eenige in gantsch *Europa*, waarvan de bewoners sedert eenige eeuwen, allen het *schaakspel* spelen en wel op eene daar alleen eigene wijze. Dit laat zich ook het beste verklaren door het verhaal dat men in *Ströbeck* als een Evangelie gelooft. Want alleen een in zulk een dorpje tegen zijnen wil opgehouden wordende mensch (een gevangene wiens langdurig bewonen van den kerker hem met zijne bewakers meer bekend doet worden) kan, bij verstek van eenigen anderen arbeid of tijdverdrijf zich de moeite geven, om eenige ruwe en onbeschaafde boeren een zoodanig ingewikkeld spel te leeren, niet alleen, maar door zijn langdurig oponthoud aldaar, deze boeren daar smaak in te doen krijgen om het zich eigen te maken. Want zoo deze boeren niet elk op hunne beurt vele jaren achter een, gedurende twaalf of misschien wel vier en twintig uren bij deze gevangenen hadden moeten waken, zoo zouden zij wel nooit het geduld hebben gehad om zich de moeite tot het bestuderen van zulk een ingewikkeld spel te geven, en wel voornamelijk met de *Ströbeckker* boeren van de 12de 13de of 14de eeuw.

komen, dan ontschuldige men zich zoo men niet genoegzaam zeker van de zaak is of men zegge wat de algemeene regel bepaald, aan de beide spelers het overlatende om zich deswege met elkander te verstaan, ten zij dat beide zich onvoorwaardelijk aan onze beslissing wilden onderwerpen als wanneer men zoo kort als mogelijk, met aanvoering van de gronden die men daarvoor heeft, de zaak beslist.

Alle aanzoeken welke ons gedaan worden om, om geld te spelen wijze men van de hand; bij het schaakspel is de eer en de roem reeds eene voldoende belooning. Om eene kleinigheid te spelen zou bespottelijk zijn, en zoo men om eene som van aanbelang speelde zou mogelijk de vrees, dat men door het verliezen van de partij, in verlegenheid van geld zou kunnen geraken, eenen nadeeligen invloed op ons spel kunnen hebben. Bij het schaakspel moet men om niet bevreest te spelen, zich van alle vreesverwekkkende denkbeelden los trachten te maken. Daar men niet verhinderen kan dat somwijlen de aanschouwers aanzienlijke weddingschappen voor of tegen ons spel aangaan en daar dit ook eenen nadeeligen invloed op onze denkbeelden kan hebben, zoo handelt men voorzigtig, wanneer men in een dergelijk geval terstont verklaart dat men het spel niet verder zal voortzetten zoodra als men ontdekt dat er weddingschappen bestaan. De wedders kunnen dan, buiten ons weten, doen wat zij verkiezen.

§ 2.

Wat men ten aanzien van zijnen tegenspeler, op het oog dient te houden.

Wanneer men zich met iemand nederzet om te schaken, zoo late men hem altijd de keus der *stukken*, of wanneer hij ons de keus der *stukken* opdringt dan nemen men de zwarten, dewijl het spelen met de witte *stukken* als eene eer wordt beschouwd en aan ook die kleur, wanneer er niets over gesproken wordt, de *voorzet* verbonden is. Bij vreemde en onbekende spelers, laat men het lot be-

slaaen; wie de keus zal hebben, want een verstandig en kiesch speler poogt alles te vermijden, wat slechts den schijn zou kunnen hebben dat men zich een voordeel zou willen toeëigenen, en dit is de keus der *stukken* wel voornamelijk dewijl er zoo vele spelers zijn die een zwak op deze of gene kleur der *stukken* hebben.

Wanneer ons, zoo als het beste is, de kleuren der *stukken* onverschillig zijn en zoo men kan ontdekken dat de tegenspeler eenig onderscheid maakt, dan verklare men oogenblikkelijk die kleur voor zich te nemen welke de tegenspeler liefst niet zou hebben, en wij doen hem gelooven dat het ons aangenaam is juist deze kleur van *stukken* te hebben.

Terwijl men het spel opzet, spreke men over alle twijfelachtige punten met elkander af en wel voornamelijk de volgende:

1.) Of men bij den aanvang van het spel een of twee *stukken* tevens zal mogen spelen. (Zie eerste deel bladzijde 51, regel 3 van onder.)

2.) Hoe te handelen ten aanzien van de *pionnen*, die op de vijandelijke randrij, die der *officieren*, komen. (zie eerste deel, bladzijde 54 regel 10 van boven.)

3.) Of de *pionnen* elkander bij den eersten *zet* voorbij mogen gaan en onder welke voorwaarde. (zie eerste deel bladzijde 52, regel 18 van boven.)

4.) Op welk eene wijze men zal kunnen *rokkeren.* (zie eerste deel bladzijde 27 regel 10 van onder.)

5.) Of men *schaak* aan de *koningin* gevende, dit zal moeten zeggen, even zoo als ten aanzien van den *koning.* (zie eerste deel bladzijde 58 regel 17 van onder.)

6.) Of *Roi depouilé* gelden zal of niet. (zie eerste deel bladzijde 25 regel 3 van onder.)

7.) Hoedanig men het *pat* zal beschouwen, als *remise* dan wel als gewonnen. (zie eerste deel bladzijde 23 regel 10 van boven.

8.) Of de *koning*, *schaak* staande, of *schaak* passerende zal mogen *rokkeren* of niet. (zie eerste deel bladzijde 28 regel 8 van boven.)

9.) Hoedanig te handelen in het geval hetwelk voo
komt in de eerste spel-opening van den *gambiet des koning*
(zie eerste deel bladzijde 240 regel 15 van boven.) waa
omtrent geenen vasten regel is of ook geen gebruik is a
te voeren en hetgeen dus door de spelers alvorens *de* pa
tij eenen aanvang neemt moet worden beslist.

Zijn ons nu, zoo als het behoort al deze onderscheiden
gevallen onverschillig, zoo verklaren wij alles wat d
tegenpartij daaromtrent ons voorslaat, als aangenomen
zoo hij evenwel deswege niets wil beslissen, *en* zo
wij geene gelegenheid hebben om te ontdekken wat hem
het liefste zou zijn, dan bepale elk beurtelings een deze
punten, of men beslisse, door het lot, welke wijze va
spelen men zal aannemen, of wie der beide spelers he
beslissen zal.

Eindelijk herinnere men nog den tegenspeler aan den
algemeenen regel *piece touchée, piece jouée* en men zegge
daarbij dat men zich daaraan stiptelijk houden wil en ook
dat het hernemen van een eens gespeeld *stuk* in geen geval zal mogen plaats hebben.

Hierbij moeten wij nog aanmerken dat er in vele boeken over het schaakspel, wetten zijn aangegeven over onderscheidene gevallen, die plaats kunnen hebben, zoo is het bijvoorbeeld geoorloofd een *stuk* aan te raken zonder het te spelen wanneer men daarbij zegt: *j'adoube*, ook kan men onder deze voorwaarde zulk een *stuk* bewegen en weder op deszelfs plaats zetten, wanneer men het namelijk nog niet los gelaten heeft. Maar zoodanig een gebruik is met dat al te verwerpen, dewijl daardoor de bovengemelde regel geheel en al nutteloos wordt gemaakt, dewijl nu de speler bij het opnemen van ieder stuk: *j'adoube* kan roepen en aldus met al zijne *stukken* heen en weder kan wandelen. Zoo zijn er ook andere wetten: bijvoorbeeld: bij valsche of met den regel strijdende *zetten* of iets dergelijks, maar deze moet men als overtollig beschouwen; dewijl zij alleen bij eene niet te verwachtene onoplettenheid van den speler kunnen plaats hebben en zelfs zou men die gedeeltelijk als onbillijk kunnen achten, de-

wijl zij straffen bepalen welke eene onwillekeurige misslag of verziening niet verdient. (*)

Wanneer de tegenpartij eenen *zet* doet welke tegen den regel inloopt, zoo doet men hem dit opmerken en hij kan dan den bedoelden *zet* niet doen, doch hij moet evenwel het aangeraakte *stuk* spelen wanneer dit mogelijk is, kan dit niet geschieden, zonder weder tegen den regel te handelen, dan moet hij eenen anderen *zet* doen. Even zoo handelt men ten aanzien van eenen *zet* van eene der beide partijen welke men niet oogenblikkelijk gezien heeft dat dezelve tegen den regel aanloopt en men houdt dezelve voor gedaan wanneer het eenige *zetten* daarna ontdekt wordt.

(*) Zoo kan namelijk een speler:

a.) Een *stuk* aanraken met hetwelk hij noch spelen, noch slaan kan.

b.) Een *stuk* op een reeds bezet vak plaatsen (de mogelijkheid van zoodanig een geval zien wij in een der partijen tusschen *Londen* en *Edimburg* gespeeld:)

c.) Den *koning* aanraken wanneer men dien niet kan verplaatsen, zonder hem in *schaak* te zetten. In het geval *a.* hebben de *schaak*meesters bepaald, en het is een doorgaande regel geworden, dat de speler dan zijnen *koning* moet verzetten, of ingeval dit niet doenlijk ware, een door de tegenpartij aangewezen *stuk*, welverstaande dat hem daardoor niet een oogenblikkelijk nadeel worde toegebragt, zoo als *pat*, *mat*, of het verlies van een *stuk* in den daaropvolgenden *zet*.

In het geval *b.* moet eveneens als bij *a.* de *koning* gespeeld worden, wanneer namelijk het bedoelde *stuk* geenen anderen *zet* kan doen, doch zoo dit mogelijk zij, dan hebben vele spelers den regel aangenomen dat ditzelfde *stuk* den verkeerden *zet* moet terug doen en zich elders plaatsen.

In geval *c.* heeft de tegenpartij het regt van een *stuk* aan te wijzen hetwelk, onder de voorwaarden bij *a.* bepaald, gespeeld zal moeten worden.

Daar de vijand, natuurlijk, altijd een *stuk* zal aanwijzen waar van de beweging in zijn voordeel is, of de noodwendigheid om den *koning* te spelen, ten minsten het verlies van een gewigtig *tempo* kan met zich slepen, zoo moet men zich wel in acht nemen om nooit een *stuk* aan te raken wanneer het niet noodig is en dit is veel billijker dan zulk eene zware straf, voor eene kleine verziening, te bepalen zoo als hier boven beschreven is.

Daar ondertusschen het geval kan plaats hebben, dat men met iemand eene partij speelt, welke van zoo veel belang is dat, de bepaling van alle mogelijke gevallen, waaruit verschil zou kunnen ontstaan, allernoodzakelijkst is; zoo zullen wij die punten opgeven, waarvan de bepaling bij elk buitengewoon geval een voorafgaande afspraak vordert.

a.) De hierboven van 1 tot 9 opgegevene punten blijven als vooraf bepaald beschouwd.

b) De regel *piece touchée piece jouée*, moet in alle gevallen gehandhaafd worden, zoo wanneer de opvolging daarvan mogelijk is, zonder tegen de algemeene regelen, op den loop der *stukken*, het *en prise* zetten van den *koning* en dergelijken te zondigen.

c.) Het *adouberen* of het weder op deszelfs standplaats zetten van een *stuk*, nadat men het heeft opgenomen, kan nooit worden aangenomen.

d.) Ten aanzien van het niet waarschuwen bij het *schaak* geven aan den *koning*, moet steeds gelden hetgeen daarvan gezegd is. (eerste deel, bladz. 17. regel 6 en volgende.

e.) *Zetten* welke tegen den regel van het spel aanloopen, moet men terstond herstellen, of door zijne tegenpartij doen herstellen, doch, zoo als hier boven (onder *b.*) gezegd is, het aangeraakte *stuk* moet gespeeld worden, tenzij dit niet mogelijk ware uit eene of andere oorzaak (almede bij *b.* opgegeven,) in welk geval er een ander *stuk* moet gespeeld worden.

f.) Onopgemerkte, of niet terstond herstelde, verzieningen, bij het verzetten of het nemen van *stukken* begaan, zelfs dan wanneer zij tegen de algemeene regels van het spel aanloopen, bij voorbeeld: het plaatsen van eenen *looper*, op eene andere kleur, zoo dat men twee *loopers* op dezelfde kleur krijgt, een *paard* op dezelfde kleur plaatsen als die waarvan het afkomt, het bewegen van eenen *toren* en de rigting van eenen paardensprong, het spelen van een *stuk* des vijands in de plaats van zijn eigen *stuk* en dergelijken, mogen niet hersteld worden, zoo het niet onmiddellijk en voor het doen van eenen anderen *zet* is geschied, maar het spel moet worden voortgezet. Wie der

twee partijen daardoor nadeel mogt lijden, is onverschillig, want het is niets meer dan het verdiende loon wegens hunne onopmerkzaamheid.

g. Hij die *schaak* zegt, zonder wezenlijk *schaak* te geven en daardoor de tegenpartij zijnen *koning* doet verzetten, moet het dulden dat, zoo deze dit opmerkt, voor dat er een daaropvolgende *zet* gedaan is, hij zijnen *zet* herdoe, en een *stuk* naar zijn welgevallen spele.

h. Het verkeerd opzetten der *stukken*, bij voorbeeld eenen *looper* op de plaats van een *paard*, de *koningin* op de plaats van den *koning* of iets dergelijks, kan, wanneer er reeds eenige *zetten* gedaan zijn, met toestemming van de tegenpartij hersteld worden; ja moet hersteld worden zoo deze het vordert, en het mogelijk is, dat wil zeggen, zoo lang deze verkeerd geplaatste *stukken* nog niet gespeeld zijn, doch is dit geschied dan moet het spel zijnen loop houden.

i. Hij die, door onhandigheid, een òf meerder *stukken* omverre werpt, over welker *positie*, bij het weder opzetten, verschil zou kunnen ontstaan, wegens de plaats waar zij gestaan hebben, moet het aan zijne tegenpartij overlaten om die *stukken* naar zijne meening weder op te zetten, waardoor evenwel geene tegen den regel aanloopende plaatsing van *stukken*, *schaak*, *mat*, *pat* of *en prise* stellen van een of ander *stuk*, mag ontstaan, hetgeen toch de beide spelers zich in alle gevallen, wel zullen kunnen herinneren.

k. Hij die het schaakbord, of wel zoo vele *stukken* omwerpt, dat het onmogelijk wordt dezelve weder op hunne voormalige vakken te plaatsen, moet tevreden zijn, met het spel gewonnen te geven, en het mogelijk verlies daar door lijden. Deze voorzorg is des te noodzakelijker, dewijl veelligt een niet zeer kiesch speler, die zijne *positie* gevaarlijk beschouwt, dit hulpmiddel wel eens zou kunnen te baat nemen, om zich te redden en zonder overwonnen te schijnen, eene nieuwe partij te beginnen.

Het hierboven gezegde zal wel toereikende zijn om in de meeste, zoo niet in alle gevallen, eenen regel daar te stellen, waaraan men zich zal kunnen houden.

Men biede altijd zijne tegenpartij den *voorzet* aan, zo hij de witte *stukken* heeft, hetwelk als een regt, aan die kleur verknocht, beschouwd wordt; zoo hij dit voorregt niet wil aannemen, zoo beslisse men daaromtrent door het lot, het zij door eenen *pion* op het bord te doen rond draaijen, het zij door twee *pionnen*, van onderscheidene kleuren, in de beide handen te nemen en de partij te laten kiezen welke van de twee kleuren den *voorzet* zal hebben.

Nooit late men ongeduld blijken, wanneer de tegenspeler zich wat lang over eenen *zet* bedenkt, doch men wachte bedaard af, wat hij spelen zal, zonder hem, op welk eene wijze ook, te overhaasten. Men kan dit op zijne beurt, bij een ingewikkeld spel, ook van hem verwachten, hetgeen zoo dikwerf noodig is, wanneer men de sterkte van zijne tegen partij ontdekt en tijd behoeft om zijn spel wel te berekenen. Men kan bovendien, terwijl de vijand denkt, deze gelegenheid waarnemen om ook zijne plannen, het zij ter verdediging, het zij tot eenen aanval, te beramen.

Zoo de tegenpartij eene van de hierboven onder § 1. opgenoemde kwade gewoonten heeft, zoo geve men daarop geen acht, maar men bepale zijne opmerkzaamheid op zijn eigen spel. Een van beiden: zijn het waarlijk kwade gewoonten, zoo verdienen zij medelijden en zijn het kleine listen om onze aandacht af te leiden, zoo verachte men die, doch hoede zich tevens daar voor. Zoo de tegenspeler driftig wordt en zich op eenen onwellevende wijze gedraagt, zoo brenge men hem op eene bescheidene wijze, doch tevens ernstig, binnen de grenzen der welvoegelijkheid terug en men verklare dat, zoo hij zich nog eenmaal zoo verre vergeten mogt, men de partij voor geëindigd zal houden, welke verklaring men dan ook, in geval hij weder onbescheiden wordt met de daad, bevestigd.

Ziet men dat de tegenpartij, bij het behalen van eenig voordeel, eene vreugde laat blijken, welke hem door zijne nabijzijnde overwinning veroorzaakt wordt en daardoor verleid wordt om spoediger te spelen, dan kan men zeker daarop rekenen dat hij onoplettend wordt en dat hij,

zoo men hem eenig nadeel kan toebrengen, even zoo ter neder geslagen zal zijn als hij nu verheugd is. In dergelijke gevallen verdubbele men zijne opmerkzaamheid, veelligt vindt men een middel ter redding, in het spel zelven of in de onoplettenheid des vijands. Hoe vrolijker hij was, hoe bedeesder hij zal worden en dan is de overwinning bijna zeker aan onze zijde; doch dan wachte men zich om hem met gelijke munt te betalen.

Wanneer wij eene goede *positie* hebben, en onze *koning* en voornaamste *stukken* in veiligheid staan, zoodanig dat wij daarvoor geene vrees behoeven te koesteren, dan vestige men zijne oogen op die des tegenspelers, welke zich zekerlijk zullen rigten op het punt waar hij eene of andere oogmerken heeft en daardoor kan men veeltijds zijne ware bedoelingen ontdekken. Somwijlen zal hij zijne hand bij een of ander *stuk* brengen even of hij het verzetten wil, terwijl zijne oogen elders gewend zijn, dan sla men zijne blikken, doch niet zijne hand, gade. Met de hand moge hij ons trachten te misleiden, doch met het oog kan hij dit niet, want hij moet toch daar henen zien, waar hij spelen wil, daarom is het goed zulk eene houding aan te nemen dat de tegenpartij niet gemakkelijk in onze oogen kan zien.

Wanneer er gevallen ontstaan, waarover men te voren niet is overeengekomen, zoo stelle men zijne tegenpartij voor om zich daaromtrent aan de beslissing van eenen derden te onderwerpen; zoo hij dit niet doen wil en men heeft den algemeenen aangenomen regel in zijn voordeel, terwijl de tegenpartij den regel inroept welke op de plaats waar men speelt, in gebruik is, dan doet men beter de partij op te breken, en eene andere te beginnen, dan lang daarover te twisten. In een tegenovergesteld geval, en wanneer men overtuigd wordt dat de algemeene regelen op het schaakspel ten voordeele van de tegenpartij spreken, dan geve men toe. Daarom is het goed en zelfs pligtmatig om eenen vreemden schaakspeler met de aangenomen gebruiken op de plaats waar men zich bevindt, bekend te maken, alvorens het spel eenen aanvang neemt.

Wanneer men de partij gewonnen heeft dan toone men geene, voor den overwonnen speler beledigende vreugde maar men geve hem gelijk wanneer hij deze of geene zaak als de oorzaak van zijn verlies, aanvoert en daardoor zijn slecht spelen wil bedekken. De overwinning kan hij ons toch niet betwisten, en zijn wij waarlijk sterker dan hij, dan mogen wij hem deze kleine voldoening wel gunnen. Is hij in tegendeel even zoo sterk als wij, in het schaakspel en heeft hij de partij ten gevolge van eene verstrooijing van gedachte of eenige andere toevallige oorzaak verloren, dan zouden wij door ons op de overwinning te verhoovaardigen in gevaar stellen, van bij eene volgende partij, die wij verliezen, eveneens uitgejouwd te worden.

Spelen wij met iemand, wiens spel ons nog onbekend is dan behandele men dien, hij moge dan zeggen wat hij wil, als eenen schaakspeler van de eerste klasse, dat wil zeggen met de grootste omzigtigheid. Dikwijls gebeurt het dat zoodanig een zijn spel verborgen houdt, eenige partijen verliest, aanvoert dat hij gewoon is om geld te spelen en in dit geval alleen de noodige oplettendheid op zijn spel kan vestigen. Dit moet men evenwel van de hand wijzen en dan zal men daarna zien dat zulk eene voorgewende middelmatige speler doorgaans een meester in de kunst is.

Anderen willen, zoo wij den naam hebben van goede spelers te zijn, ons misleiden door aanvankelijk schijnbare slechte *zetten* te doen. Maar hebben zij dan onze sterkte of onze zwakte leeren kennen, dan pogen zij onzen overmoed aan te vuren en vallen dan onbarmhartig op ons aan, ontnemen ons het eene *stuk* voor, en het andere na, slaan ons geheel uit het veld en doen ons beschaamd afdeinzen, vooral dan, wanneer wij ons in vroeger behaald voordeel door uiterlijke vreugde daarover hebben ten toon gesteld.

Hij die het zoo ver gebragt heeft, dat hij in eenen kring van goede schaakspelers, den naam van meester heeft verworven, en wiens verkregen roem het vordert, om geene partij, tegen eenen vreemden, die in weerwil van den naam welke zoodanig een speler heeft verkregen, evenwel eene partij met hem willen wagen, te verliezen, die poge te vo-

ren de krachten diens vreemden spelers, bij het spelen van partijen met anderen te leeren kennen, en wanneer hem dit niet gelukt, of wanneer hij, alvorens dezen vreemden te hebben zien spelen, den strijd der eer niet wel van de hand kan wijzen, dan zette hij altijd toch op den voorgrond dat men, om als verklaard overwinnaar erkend te worden, twee partijen van de drie, zal moeten winnen, om zijne roem niet aan een enkele partij te wagen. Zulk eene partij wordt gewonelijk, in tegenwoordigheid van vele aanschouwers gespeeld, en hij die verliest is dan ook geheel overwonnen. De vreemdeling verwijdert zich met roem overladen, en wij moeten blijven met het verlies van den naam, dien wij hadden, van onoverwinnelijk te zijn. Wanneer wij echter drie partijen zullen spelen, dan is er meer dan eenen dag noodig, en de eerste nederlaag beslist niets. Zoo wij dan onzen tegenspeler wezenlijk als onzen meester in de kunst bij ons zelven hebben moeten erkennen, dan kan men somwijlen de zaak nog eenigermate minder vernederende maken, door openlijk te erkennen dat hij onze meester is en men aldus niet noodig heeft om den kampstrijd voort te zetten. Zoo de tegenpartij bij het voortzetten der spellen de tweede partij verliest, dan trede men ook achteruit om zijnen roem niet te verduisteren of om veelligt zelfs niet zijnen roem te verliezen. Is de vreemde speler veelligt iemand dien men zoodanig eenen voorslag niet doen kan, dan blijft er niets anders overig dan den wedstrijd voort te zetten, en zich alle moeite te geven om de partij ten minsten *remise* te doen worden en aldus de zaak op de lange baan te schuiven, in welk geval men toch, zoo men overwonnen wordt, met eer zal verliezen.

Gevoelt men daarentegen dat men in krachten tegen de tegenpartij kan opwegen, hoe smartelijk valt het dan niet overwonnen te worden door iemand die niet sterker of misschien zwakker is dan wij? hetgeen evenwel zeer ligt kan gebeuren, wanneer de tegenpartij een of ander spel, in al deszelfs variatien en afwijkingen grondig bestudeerd heeft en ons daardoor overrast, vooral wanneer daarin spoedige en onverwachte aanvallen voorkomen. Bij de eerste partij

hebben wij dan dat spel leeren kennen en daarbij opgemerkt, waardoor en hoe wij overwonnen zijn geworden. Daarvoor wachten wij ons dan bij de tweede partij, wij doen dan andere, ongewone en toch doelmatige *zetten*, waardoor de tegenpartij in de war geraakt en hoogst waarschijnlijk zal verliezen, dewijl hij zijne kracht op eene zijde heeft gebragt en dus aan de andere zijde gemakkelijk *te* overvallen is, en nu zal hij bij de derde partij die zelfde kunstgreep niet meer durven wagen, maar integendeel regelmatig spelen en dan eerst zal men kunnen bespeuren wie de sterkste speler is. Op deze wijze de kracht van beide de spelers *te* onderzoeken is in alle gevallen veel zekerder dan eene enkele partij, en wie daarbij de overwinning behaalt, kan op goede gronden, zich overtuigd houden dat hij sterker speler is dan zijne tegenpartij.

Gebeurt het dat men met iemand speelt, die veel zwakker is dan wij, doch dien wij om, andere redenen, toch gaarne wil laten winnen, dan wachte men zich om dit op eene lompe, in het oog loopende wijze te doen; bijvoorbeeld door *stukken en prise* te zetten, of dezelve *en prise* te laten staan, dit wordt al zeer spoedig opgemerkt en dit zou de tegenpartij nog minder aangenaam zijn dan het verlies van het spel. Het is beter dat men zich houdt als of men het vijandelijke plan niet doorgronden kan, en zich dan daardoor laat overrassen, doch men houde echter het spel steeds zoo lang gaande dat de tegenpartij in den waan gerake dat hij het spel met moeite heeft gewonnen.

HET SCHAAKSPEL VOOR DRIE EN VIER PERSONEN.

Op bladzijde 48 van het eerste deel dezes werks hebben wij gezegd eene korte beschrijving van het schaakspel voor drie en voor vier personen te zullen geven en, daartoe overgaande zullen wij eerst het schaakspel voor drie personen behandelen. Zie Tabel M. N°. 25.

Om dit spel te spelen moet men *stukken* van drie onderscheidene kleuren hebben, bijvoorbeeld: Witte, Zwarte en Roode, welke wij op de Tabel onderscheiden hebben door de volgende figuren R, D, T, C, F en P. *R*, *D*, *T*, *C*, *F en P* en r, d, t, c, f en p., de volgorde der spelers, bij het doen van hunne zetten gaat regts om, zoo dat eerst de witte, daarna de zwarte en vervolgens de roode *stukken* spelen. Elke *pion* welke de regt tegenover zich liggende randrij bereikt kan *koningin* of een ander *stuk*, naar verkiezing des spelers, worden, doch komt een *pion* en eene randrij terzijde, dan wordt hij krachteloos en moet daar blijven staan tot dat een der andere spelers goedvindt denzelven te nemen.

Twee *stukken* van onderscheidene kleuren kunnen geene *mat* of *pat* zetten, wanneer aldus, bijvoorbeeld, de witte *schaak* geeft met een *stuk* dat gedekt wordt door een *stuk* van eene andere kleur, zoo mag, wel is waar, de schaakstaande *koning* dat *stuk* niet nemen dewijl hij zich dan *en prise* zou stellen voor het dekkende *stuk*, hetgeen hij volgens de algemeenen regels, niet doen kan, doch de *zet* geldt dan ook niet en moet herdaan worden.

Hij die het eerste *mat* of *pat* gezet wordt, diens *stukken* blijven onbewegelijk en werkeloos staan; de andere *stukken* van de nog spelende partijen kunnen zich met de *stukken* van dezen werkeloozen *dekken* door daar achter eene veilige schuilplaats te zoeken, en ook deselve naar welgevallen wegnemen, met uitzondering evenwel van den *koning* die niet genomen mag worden

Hier uit volgt dat men zich zonder gevaar *en prise* kan zetten voor een of meerder onbewegelijke *stukken*.

Een *mat* gezette, doch niet hij die *pat* gezet is, mag de tegenspeler aan hem die hem *mat* gezet heeft, in zijn spel tot raadsman verstrekken.

Hij die een der spelers *mat* gezet heeft, moet ook, om overwinnaar te zijn, den tweeden *mat* zetten. Wordt hij daarentegen *mat* gezet, zoo heeft hij het verloren en hij moet aan beiden, wanneer men om geld speelt, de bepaalde som betalen.

Daar men dus om te overwinnen twee spelers moet m zetten, zoomoeten de drie spelers, eene gelijke magt onder elkander trachten te houden en aldus elkander zoo vee als mogelijk tegen de aanvallen van eenen derden ondersteunen. Bij voorbeeld: de beide zwakken, vereenigen zich om den sterkeren aan te vallen, of de sterkste ondersteunt den zwaksten en redt hem van zijnen ondergang of wel de zwakste offert zich op om zijnen helper niet te verzwakken maar hem integendeel de magt te laten om zijnen vijand het hoofd te bieden.

De aanvallen worden steeds, met het beste gevolg, tegen het spel aan de linker zijde ondernomen, en vooral dan wanneer deze de sterkste is, omdat als dan de natuurlijke bondgenoot aan den *zet* is en dezen aanval kan ondersteunen. Het oppervlakkige voordeel dat de zwarte *stukken* hebben van drie *vakken* minder noodig te hebben om *koningin* te halen, wordt weder verminderd doordien beide de andere partijen hem daar in verhinderen.

Wat nu het schaakspel voor vier spelers betreft (zie Tabel M. N°. 26) hier toe zijn vier kleuren van *stukken* noodig, bij voorbeeld: Wit, Zwart, Rood en Groen, welke wij op de Tabel onderscheiden hebben door de volgende figuren, als R, D, T, C, F en P. *R*, *D*, *T*, *C*, *F en P.* r, d, t, c, f en p en *r*, *d*, *t*, *c*, *f en p.*

De *pionnen* gaan nooit meer dan eene schrede te gelijk vooruit.

In dit spel mag men niet *rokkeren.*

De volgorde van spelen gaat almede regts om, zoo dat de groene op de witten, de zwarte op de groene en de roode op de zwarte volgen.

De beide tegen over elkander staande *stukken*, zijn bondgenooten, zij ondersteunen elkander in hunne aanvallen en verdedigen elkander tegen die des vijands; dien ten gevolge mogen zij elkander waarschuwen, en ook om medehulp vragen, doch nooit den *zet* aanduiden dien zij wenschen dat men doen zal.

Elke *pion* die eene randrij bereikt, wordt *officier.*

Wanneer twee bevriende *pionnen* regt tegen over elkan-

der komen te staan, mogen zij op den volgenden *zet* elkander uit den weg gaan, door eene schrede regts of links voorwaarts te doen, doch bij den volgenden *zet* moeten zij weder op dezelfde horisontale of perpendiculaire lijn komen dien zij verlaten hebben.

Hij die *mat* gezet wordt diens *stukken* blijven onbewegelijk; zoodra als evenwel zijn vriend hem uit de *mat* verlost heeft, of de vijand de *mat* heeft opgeheven, kan hij zijne *stukken* weder gebruiken en aldus een werkelijk deel aan den strijd hernemen, zijne *stukken* kunnen, zoolang als hij werkeloos is niet genomen worden, men kan zich evenwel midden in zijn spel begeven en zich zelfs voor zijne stukken *en prise* zetten, tot op het oogenblik dat zij weder in werking komen.

De *stukken* van twee bondgenooten mogen vereenigd *schaak* geven en *mat* zetten.

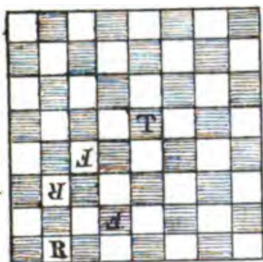
Wanneer een der bevriende partijen *mat* staat dan tracht de andere hem te verlossen door het wegnemen van een der schaakgevende *stukken*, door aanvallen op den *koning* wiens *stuk mat* gezet heeft, waardoor hij te zijner verdediging dat *stuk* moet terug halen, en wijders door al die middelen welke de gelegenheid aan de hand geeft.

De partij is eerst dan gewonnen wanneer twee bevriende spelers beide zijn *mat* gezet.

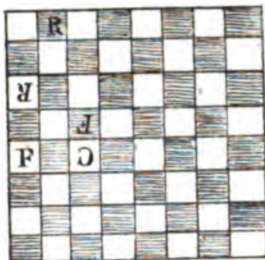
EINDE.

Tab. F.

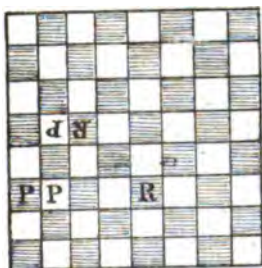
7.



8.



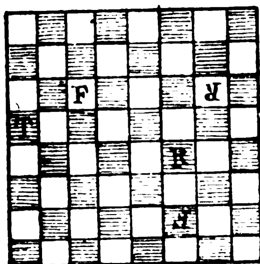
15.



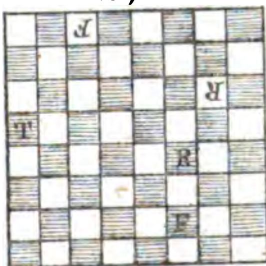
16.



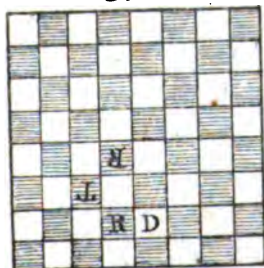
23.



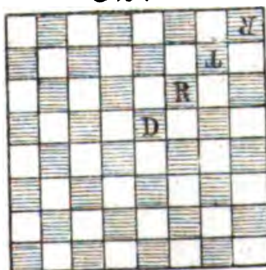
24

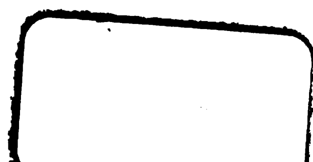


31.



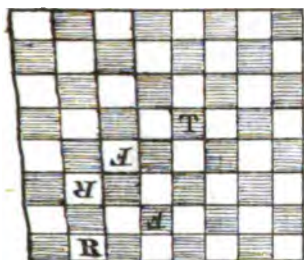
32.



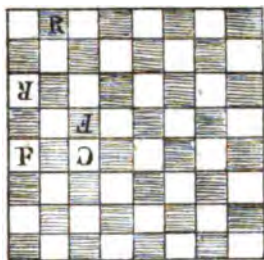


Tab. F.

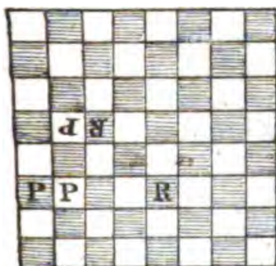
7.



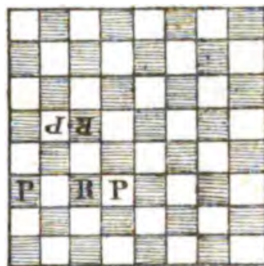
8.



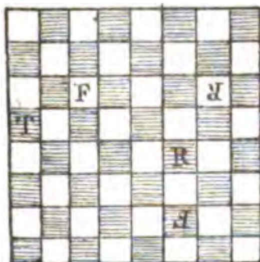
15.



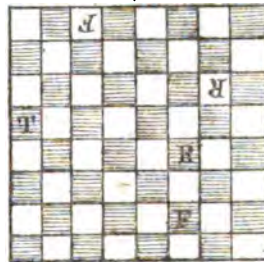
16



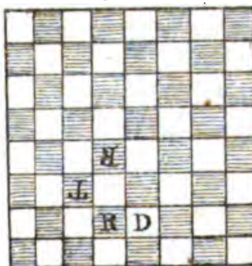
23.



24



31



32.

